电脑游戏经典

鉄拳

AUGMON AUGMON PRESS START AUGMON

●完全攻略●攻关秘诀●操作说明●游戏简介●爆机绝技

中国致公出版社

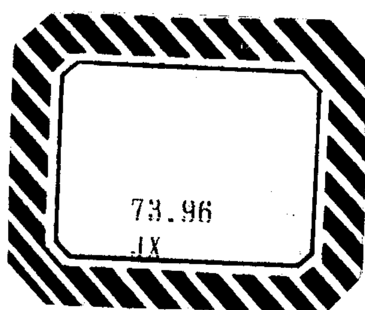


ISBN7-80096-147-8/TP · 36

定价：18.00元

电脑游戏经典

金西　金东　主编



中国致公出版社

（京）新登字 196 号

图书在版编目（CIP）数据

电脑游戏经典/金西，金东编著·—北京：中国致公出版社，1995.7
ISBN 7-80096-147-8

Ⅰ.电… Ⅱ.①金… ②金… Ⅲ.电子计算机-智力游戏-基本知识
Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（95）第 09207 号

电脑游戏经典
金西　　金东　　编著
*
中国致公出版社出版
（北京市西城区太平桥大街 4 号　邮编：100034）
新华书店经销
河北衡水冀峰印刷股份有限公司印刷
*
开本：787×1092　1/16　印张：15.5　字数：385 千字
1996 年 3 月第 1 版　　1996 年 9 月第 3 次印刷
印数：15003—25000
ISBN 7-80096-147-8/TP·36
定价：18.00 元

内 容 简 介

☆本书是一本介绍电脑经典游戏的实用读物，它较为全面地给出了最新的上百个经典游戏的全攻略或攻关秘诀。考虑到读者玩游戏时会遇到的一些实际问题，本书还比较系统地介绍了内存优化、病毒防治等微机实用技巧。

☆本书所述的游戏，均较为流行且有一定的难度，一般极难个个爆机，但一旦拥有本书，不论难易程度如何，均指日可破。各类经典游戏对提高游戏者的智力、反应、协调等能力有着不同效果。由此，作者对书中的每一个游戏均给出了有力的指导，以利于读者能高效地顺利地玩下去，并期待着读者能在不断提高自身素质的前提下，积极创造出更多更实用的绝招。

☆本书可供电脑游戏爱好者以及广大的计算机用户阅读参考，它特别适合于喜爱电脑游戏而又缺乏时间的朋友们，可以帮助大家较快地提高电脑游戏的水平。

前　言

游戏是人类的天性，从儿时起我们就在游戏这一特殊教育环境中一点一点成长着，谁能忘却诸如“官兵捉强盗”的游戏呢？模拟游戏能将许多知识灌输到人们脑海中。我们不能仍然同我们的先辈一样做简单的游戏，21世纪是电脑时代，电脑已逐步深入人类生活的方方面面，掌握电脑、学习电脑可以从电脑游戏开始。也许你持反对态度，但据美国的一项权威调查，电脑中有80%以上使用文字处理，77%使用电脑游戏，它们远远超过了用于科学计算等方面的使用率，稳居第一、第二位。在中国，这个比例也十分恰当的，只是还有一些人不愿意正视这个问题。生活在电脑时代的人们有必要、有义务学好、用好电脑游戏。

玩电脑游戏者十分容易使人联想到不务正业，编程序搞科研一窍不通，但玩起游戏来却能心灵手巧，一上班就玩游戏，弄得计算机病毒到处流行，这是电脑游戏的一个负面。还有一个必须消除的负面是传播黄色的封建迷信的游戏。这也是电脑游戏真正要严厉打击的两个方面——不务正业给工作造成损害和传播不健康的游戏毒害青少年。

电脑游戏，其过人的魅力在于：它已不让参与者作为观众，而是全身心投入角色中去，可以扮演各种角色，可以跨越时空，游戏也越来越接近现实，人们可以同集中了无穷智慧的各种游戏中的角色一较高低。它是一项需要手、眼、大脑并用的益智运动。如果不信，请你不妨玩一玩FIFA的’94世界杯，其方便的操作，立体声源，强大的实战功能会给你带来完全不同的感觉，你会对实战的中国足球多一份理解，技不如人，中场难过，一有空档，必然城门危急，加时赛如再打平，那可要实行突然死亡法了。坚持训练，电脑游戏可使人具备敏锐的思维、快速的反应、准确的判断以及良好的协调能力。

电脑游戏是培养个人能力和提高素质的最佳手段，许多经典游戏来源于模拟实验，如用于美军飞行员的F1X系列游戏，其训练效果非常地好，极大提高了飞行员的素质，并在海湾战争中取得了良好的实战效果。

电脑游戏可以融教学、科研为一体，并以一种人们喜闻乐见的方式让青少年在轻松愉快中不断接受新知识、新思维。

电脑游戏已向多维化、多媒体和光盘化方向发展，其必将深入到我们生活的每一部分。

为了使大家能更好更快更新地使用电脑进行娱乐和学习，我们编写了此书，同时开始编写另一本游戏书《Windows游戏经典》，欢迎读者多提宝贵意见。

在本书的编写过程中，得到许多未曾谋面的朋友的支持，也荟萃了大量的电脑游戏秘诀之类的内部资料，为使这些资料能更可靠，为更多的读者所拥有，我们特组织了几位朋友对照秘诀，努力攻关，以至最后爆机。在此谨对朋友的支持深表感谢，这里特别感谢黄剑先生，是他多次在游戏无法玩下去时，又给我们带来了新的希望，使我们无需修改软件就能够欣赏到爆机的精彩画面。

限于时间，书中未能尽述其详，请读者朋友们参考本书时，发挥自己的聪明才智，找出更多更好的爆机秘诀。

编　者

目　录

第一章　电脑游戏概述 ……… 1

1.1　电脑游戏的分类 ……… 1

1.2　游戏节目是如何制作的 ……… 3

1.3　玩游戏的注意事项和编者的话 ……… 4

第二章　高效运行电脑游戏的内存优化措施 ……… 5

2.1　内存类型与检测 ……… 5

2.2　内存管理 ……… 9

2.3　内存优化 ……… 16

2.4　多配置与系统优化 ……… 18

第三章　游戏与防病毒 ……… 32

3.1　KV100 的使用说明 ……… 32

3.2　新系统的维护与反病毒 ……… 40

第四章　经典游戏的全攻略 ……… 46

黑暗之蛊 ……… 46

魔法门Ⅲ之幻岛历险记 ……… 48

笑傲江湖 ……… 53

风尘三侠 ……… 55

聊斋志异之幽谷传奇 ……… 56

步步惊魂—鬼屋魔影Ⅰ ……… 59

步步惊魂—鬼屋魔影Ⅱ ……… 63

射雕英雄传 ……… 67

福尔摩斯探案 ……… 71

叛将克朗多 ……… 74

国王密使Ⅵ之大海在望 ……… 81

恶魔禁地Ⅱ ……… 89

凯兰迪亚传奇Ⅰ ……… 92

顽皮小精灵Ⅱ ……… 93

真红的杀意 ……… 95

时空迷航 ……… 97

亚马逊河历险记 ……… 103

错体奇航 ……… 107

热带雨林之谜 ……… 111

夺宝奇兵—亚特兰蒂斯之谜 ……… 117

梦城兔福星 ……… 120

幻想空间五代 ……… 122

大战略Ⅱ ……… 125

第五章　Windows 游戏 ……… 127

5.1　纸牌游戏 ……… 127

5.2　扫雷 ……… 133

第六章　攻关大秘诀 ……… 139

斗战胜佛 ……… 139

纵横七海 ……… 139

魔眼杀机Ⅱ ……… 139

外星大富翁 ……… 140

沙丘魔堡Ⅱ ……… 140

爆笑出击Ⅱ ……… 140

超人战记 ……… 140

兰博Ⅲ ……… 140

南宋英烈传 ……… 141

美女梭哈 ……… 141

雷火战机 ……… 141

X－WING(星云战记) ……… 141

超级拉霸篇 ……… 141

黑暗之蛊 ……… 142

快打至尊 ……… 142

美少女物语——日本风情篇 ……… 142

SPELL TAMMER ……… 143

波斯王子Ⅱ ……… 143

天蚕变 ……… 143

水浒传 ……… 143

超级麻雀学园 ……… 143

雀之塔 ……… 144

信长之野望 ……… 144

麻雀俄罗斯 ……… 144

笑傲江湖 ……… 144

魔神锅 ……… 144

元朝秘史 ……… 145

魔界召唤 ……… 145

智慧杀手 ……… 145

3D 桌球 ……… 145

坦克大决战 …… 145
西游记之动作篇 …… 146
正宗台湾 16 张麻将 …… 146
轩辕剑 Ⅱ …… 146
黑暗太阳 …… 146
美少女战记 …… 147
魔宫救美 …… 147
水星故事 Ⅱ …… 147
魔王迷宫 …… 147
麒麟传说 …… 147
新七颗龙珠 …… 148
战神 Ⅱ …… 148
恐龙世纪 …… 148
古堡禁地 …… 148
黑暗之蛊 Ⅰ、Ⅱ …… 148
超人战记 Ⅰ、Ⅱ …… 149
魔神战记 …… 150
桌球 …… 150
魔眼杀机 Ⅱ …… 150
TRADER …… 151
武将 …… 151
超级拉霸篇 …… 151
快打至尊 …… 152
街霸 Ⅱ …… 152
天蚕变 …… 153
THE TRIBES …… 153
天使帝国 …… 153
三国志 Ⅲ …… 154
三国志 Ⅳ …… 154
AIR BUCKS …… 155
古堡禁地 …… 156
元朝秘史参数修改 …… 156
魔界召唤 …… 156
麻将情趣屋 …… 156
十面埋伏 …… 157
奇门遁甲之 95 真龙 …… 157
MORTAL KOMBAT …… 158
大野风云 …… 158
巴士帝国 …… 159
西游记 …… 159
ALONE IN THE DARK2 …… 159
MAD PARADOX …… 160
模拟城市 …… 160
魔兽大战略 …… 160
新七颗龙珠经验及物品 …… 161
笑傲江湖动画 …… 162
乱世伏魔录 …… 162
SERPEST ISLE 超级秘技 …… 168
创世纪七代 …… 163
波斯王子 Ⅱ …… 165
异域奇兵 …… 165
吞食天地 Ⅱ …… 166
超级麻雀学园 …… 166
中华职棒 …… 166
燃烧的野球 Ⅱ …… 167
亚纪子 …… 167
炸弹人 …… 167
聊斋志异 …… 167
沙丘魔堡 Ⅱ …… 167
纵横七海 …… 168
爆笑出击 …… 168
白浪忍者 …… 168
麒麟传说多项修改 …… 168
万里长城之边城奇侠 …… 169
顽皮小精灵 …… 170
美少女梦工厂 Ⅱ …… 170
超人战记 …… 170
南宋英烈传发达小秘技 …… 172
第七章　拆解至尊的用法 …… 173
第八章　GameBuster 的用法 …… 175
第九章　部分游戏简介和操作说明 …… 178
美女终结者 …… 178
鹿鼎记 …… 179
妖魔道 …… 179
悲恋湖杀人事件 …… 179
三国志之牌战风云 …… 179
妙狐神探 …… 179
钢铁天空下 …… 180
雷博士要塞 …… 180
末日宝典 …… 180
求婚 365 日 …… 180
七侠五义 …… 181
黑暗太阳 …… 181
陆空战将 …… 181
创世纪七代 …… 184
爆笑出击 …… 185
卡曼奇：地狱火直升机 …… 186
多情药师酷牛仔 …… 188

第十章　爆机大绝技 …… 190
武林争霸之英雄帖 …… 190
圣域传说三修改 …… 190
雷火(电)战机 RAPTOR …… 191
绝地大反攻 …… 191
WOLF-3D …… 191
毁灭战士 DOOM Ⅱ …… 191
七侠五义 …… 192
死星战将 …… 192
擂台美少女——大量金钱法 …… 193
天使帝国Ⅰ …… 194
天使帝国Ⅱ …… 194
南海霸主——大量金钱法 …… 194
恋爱试验场——大量金钱及体力 …… 195
CHAOS ENGINE——生命不减 …… 195
MEGA RACE(CD-ROM)——选关法 …… 195
鬼屋魔影 …… 195
鬼屋魔影——超级舞空术 …… 196
三国志Ⅱ——爆机画面 …… 196
异域奇兵——武器防具共用法 …… 196
吞食天地二代 …… 196
中华职棒——节省硬盘法 …… 197
幻象雷电武器加满法 …… 197
纵横七海爆机画面观看法 …… 197
轩辕剑二代四招奇功 …… 197
轩辕剑二代简易修炼法 …… 197
美少女梦工厂Ⅱ任意看结局 …… 197
三国志三代秘技 …… 198
十面埋伏——任意处置敌人 …… 198
格斗拳王生命暴增法 …… 198
格斗拳王过关秘技 …… 199
末日宝典 …… 199
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS …… 199
THE ATLAS HD …… 199
PROTO STAR …… 199
VEIL OF DARKNESS …… 200
TONY LA RUSSA BASEBALL Ⅱ …… 200
UNLIMITED ADVENTUR …… 200
世界桥牌 …… 200
BATTLE CHESS 1000 …… 201
HARRIER JUMP JET …… 201
SPELL JAMMER …… 201
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER …… 201
撞球补习班 …… 201
DROGON LAIR Ⅲ …… 202
LEGENDS OF UALOUR …… 202
STRONG HOLD …… 202
热血赛车(MANSELL) …… 202
SENSIBLE SOCCER …… 202
卡耐鸡的人生指南 …… 203
热血小毛球(FURY OF THE FURRIES) …… 203
魔彩子雀 …… 203
LITIL DIVIL …… 203
飙车小子 …… 204
皇室血统(中文版) …… 204
ROBOSPORT FOR WINDOWS …… 204
LYRID CROSSWORD FOR WINDOWS …… 204
STRIKE FOOTBALL …… 205
BENEATH A STEEL SKY …… 205
封神榜 …… 205
UFO-ENERGY UNKNOWN …… 206
SENSIBLE SOCCER …… 207
WINTER OLYMPICS 94 …… 207
勇者传说 …… 207
魔法皇冠(中文版) …… 207
机甲之梦(中英文版) …… 207
纳粹飞行秘史 …… 207
智慧杀手 …… 207
美少女战记 …… 207
PUZZLE BEAUTY …… 207
水星的故事 …… 207
魔王迷宫 …… 208
COMBAT Ⅱ …… 208
RETURN TO ZORK …… 208
恐龙世纪 …… 208
美女综艺大集合 …… 208
大航海时代Ⅱ …… 209
成吉思汗 …… 209
异域奇兵 …… 209
FLASHBACK …… 209
淘气小子(NICKY BOOM) …… 210
天外剑圣录 …… 210
魔道子 …… 210
封神演义 …… 210
TORNADO(旋风式战斗机) …… 210
东京都第21区 …… 211
炸弹小子 …… 211

英文版 FLASHBACK …… 211
REALMS OF ARKANIA …… 211
RETURN OF PHANTOM …… 212
中文版巫术Ⅵ …… 212
失落的封印 …… 212
帝国大反击 …… 212
飞翔传说 …… 212
97 超少女 …… 213
魔法天地 …… 213
疯狂医院 …… 213
伊卡斯特传说 …… 213
STRIKE COMMANDER …… 213
江湖外传 …… 214
THE LEGACY …… 214
时空异变 …… 214
MASTER OF ORION …… 214
风尘三侠 …… 215
THE EVEN MORE INCR EDIT ABLE MACHINE …… 215
上古神兵(双语版) …… 215
射雕英雄传 …… 215
ZOOL(黑旋风) …… 215
MANSELL'S WORLD CHAMP IONSHIP …… 216
COMMAND ADVENTURE—STARSHIP …… 216
魔法世纪 …… 216
大明英雄传 …… 216
DOS/V 版独立战争 …… 216
四川省Ⅱ——天府之国 …… 217
魔兽大战略 …… 217
ALONE IN THE DARK 2 …… 217
MORTAL KOMBAT …… 217
九五真龙 …… 218
MERCHANT PRINCE …… 218
CHAMPAGIN Ⅱ …… 218
REACH FOR THE SKIES …… 218
RED CREYSTAL …… 218
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE …… 219
RALLY 名车拉力赛 …… 219
SAM & MAX HIT THE ROAD …… 219
西游记外传 …… 219
SUPAPLEX …… 220
武状元——黄飞鸿 …… 220
SUBWAR 2050 …… 220
LEMMINGS (TRICIPLE) …… 220
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALLPRO …… 221
TOM LAUNDRY STRATEGY FOOTBALL …… 221
NEOPAINT KER 2.0 …… 221
INCREDIBLE TOONS …… 221
香港麻雀 …… 222
第十一章 部分游戏分类索引 …… 223

第一章

电脑游戏概述

每一个学习计算机的人对电脑游戏都不会陌生,电脑游戏发展了几十年,世界上专门开发电脑游戏的公司有上万家,每年都要出品一些脍炙人口的经典游戏。紧张的工作学习与玩游戏矛盾吗?游戏真的会带来病毒吗?如何玩好游戏,需要掌握哪些技巧?这些在本书都能找到令人满意的答案。

1.1 电脑游戏的分类

电脑游戏有许多种分类的方法,如按直接参加人数来分,可以分为单人游戏、双人游戏和多人游戏几种;如果按表现的内容手法来分类,则可分为模拟游戏、抽象游戏、运动游戏等;如果按游戏中事件出现的特征以及它的处理方法来分类,则又可把游戏分为确定型和随机型两类。另外现行比较完整地将游戏归类的分法是把游戏分为:动作(格斗)、策略(战略)、历险(冒险)、体育(竞技)、智能(棋牌)、海陆空战模拟(太空模拟)、模拟金融(模拟政治)、其它模拟类、角色扮演类、其它类等。

确定型游戏类是指游戏中的事件以确定的方式出现,只要按照一定方法做下去,总会达到结果,至于结果的好坏,则与游戏者选择的难度有关。这类游戏可系统地、分层次地提高游戏玩家分析和解决问题的能力。

随机型游戏则是指游戏中事件的出现是随机的,事先无法确定的。竞赛游戏、冒险游戏大多属于这种。这类游戏主要是用来训练游戏者的策略和战术处理能力。

电脑游戏当前已将最新的高科技融入其中,目前正在向多维化、多媒体、多元化、高智慧、高科技方向发展。下面就几个方面来简介一下:

1.1.1 港台游戏和 RPG

港台游戏的最大优势就在 RPG(角色扮演类游戏,下同)上,因为中国人的眼睛毕竟喜欢看中国人的文字,所以市场上的港台的 RPG 游戏至少比外国的 RPG 游戏领先一个周期。既然有这样一块肥肉,游戏公司自然会全力以赴,因而将整个台港市场搞得象春秋战国一般。智冠和大宇的 RPG 之争有目共睹,1994 年初,智冠的倚天屠龙记和大宇的轩辕剑二代打得热火朝天,结果轩辕剑二代小胜半招。年末,智冠的“鹿鼎记之皇城争霸”又和大宇的“妖魔道”针锋相对,胜负难分。但

这两家公司的制作风格却自成一路，各有千秋。大宇的产品以中国文化为基础保持传统RPG的情节，所采用画面仿佛是一幅幅的山水风光画，让中国人相见分外亲切，音乐也十分民族化，1994年经典的两个游戏的差别只在单线或多线进程上，另外“轩辕剑二代”已被翻译成日文在日本发行，能在以画面精美为第一的日本市场占有一席之地，证明大宇公司发展民族路线是正确的。而智冠的“笑傲江湖”、“黄飞鸿”到“倚天屠龙记”走的是3D动作RPG路线，走到“倚天屠龙记”已非常成熟，而且情节生动给人耳目一新的感觉，如不是“轩辕剑二代”太中国化了，“倚天屠龙记”完全可以成为武林至尊的。但令人奇怪的是“鹿鼎记之皇城争霸”却又走回了传统RPG模式，虽然对话夸张和搞笑，但却令人趣味索然。

在两雄并力下，其它公司想在RPG上分一杯羹非得有自己的特色才行，而1993年突然出现在游戏界的天堂鸟公司却在1994年末推出了又一个RPG游戏“八女神物语”，其全部采用高解析度640×400×16的精美画面，令人怀疑自己在玩日本游戏，许多3D的战斗画面非常新颖。

港台RPG厮杀已如此激烈，占尽天时、地利、人和的优势，却无法遏止外国RPG的挑战，一个日本的教育RPG游戏“美少女梦工厂”八、九、十、十一月四度蝉联排行榜冠军之位。另外“黑暗王座”虽然是外国1993年的RPG作品，但实在是棒的难以形容。而“命运之手”同样让人感到外国RPG游戏的魅力所在和领先之处。

1.1.2 模拟和3D动作游戏

这是个让人疯狂的世界，黑暗大帝的杀人工具钛战机在银河肆无忌惮地横行霸道，雇佣兵陆空战将又踉跄举步黯然人生，好在勇敢的勇士在DOOM Ⅱ的炼狱世界中回到地球，将所有的妖魔鬼怪全部消灭，这才让人觉得解恨解痛又解渴。

1995年与广大玩家见面的模拟和3D世界是最无人性的世界（首先它最有可能掏光你的腰包，将花花绿绿的纸变成冷冰冰的东西，最后将你也变成冷血动物），然后靠你自己的双手去左右你的命运，原先惨不忍睹的模糊场面会变得一清二楚，天空更加明朗，大地更加清晰，你的敌人也将他的所有展现在你面前，于是枪林弹雨间你连怎么回事都不知道就完蛋了。我们期望ID公司的全力之作能超越几乎无法超越的DOOM世界，我们已知道“飞飙车”的世界已能将640×400×256色时速300公里以上的流畅场景奉献在你的面前，虽然此游戏也支持320×300×256色模式，但劝你千万不要看前者，否则你会恨不得砸烂它。

1.1.3 战略和策略

战略游戏历来是日本光荣公司的世界，“三国系列”出到四代中文版，“项刘记”、“元朝秘史”、“水浒传”、“大航海时代Ⅱ”、“美国独立战争”、“信长之野望”等等，实足一套百国历史教材。光荣公司1994年的一系列战略游戏都在尝试不同的操作界面，但它总让人觉得不完善，且很繁杂，需耗费我们太多时间。

策略游戏方兴未艾，“天使帝国”的威风大家已见过，“炎龙骑士团”也是好评如潮，“天使帝国二代”上榜即成为亚军。但日本1994年冠军游戏之一“特勤机甲队”中所显露的高度策略性，在中国市场上还难得一见，“天使系列”往往只靠不公平地夸张敌人的强大和数量来制造难度未免使人不服，而“特勤机甲队”对每个任务的策划、执行、互相之间的配合、撤退的路线和支援的合理安排都非常严谨，没有精密的计划和时间的掌握是无法完成任务的。此游戏给95’策略游戏开了好头，但欧美的“玄冥部队”更是将画面制造得华丽无比，气势磅礴，加上3D动作的攻击操作，令人叹为观止。

1.1.4 格斗和动作游戏

1994年的动作和格斗游戏以“三国”为题材的就有两个:“三国志武将争霸Ⅱ”和“三国风云篇”。640×480的解析模式终于进入格斗游戏中,三层卷轴的立体背景加上立体声的音响效果让人一饱手福,真是打得天昏地暗、日月无光才罢手。1994年末和1995年初智冠推出的“金庸快打”等,将金庸笔下的不少高手跨世纪的集于一堂,让他们彼此磨拳擦掌。

动作游戏可能会面临悲哀的结局,因为大量的RPG游戏采用真3D实时战斗模式,所以动作游戏会慢慢地被RPG消化,像“鬼屋魔影二代”就是一个非常成功的例子。

1.1.5 其它游戏

首先要提到的是“极道枭雄”这个充满血腥味的游戏。它既是动作,又是射击,又是战略和策略并重,而且3D的表现细致无比,爆炸的声响效果更是逼真,1994年那个难上百倍的资料片真打得人都要发疯了。也许是这种游戏制作困难的缘故,极少有类似的作品出现。

扮演类游戏在父亲和美少女的刺激下,大行其风,扮演父亲、成功者、校长、推销员、求婚者、侦探、医生等,从当总统到议员什么都有,其漂亮的画面可以让人在闲余时轻松一番,顺便体会一下各种职业的快乐和烦恼。

射击游戏的光荣已让位给模拟游戏,看来必须走3D之路,再加上超强的音响和画面才能使它再现辉煌。

棋牌类游戏仍是港台方面一枝独秀,“爆笑三国志”和“三国志之富甲天下”将我们熟悉的三国英雄拉出来表演一番。牌类游戏随着电脑的运算速度提高而使智商大为改观,而采用网络技术使大家可以坐在家中与好友计算得失。

建设类游戏以“铁路A计划”、“模拟城市2000”、“巴士帝国”等都给人们留下深刻印象。

1.1.6 光盘游戏

光盘游戏带来了游戏界的一场革命,虽然由于有不少限制,使游戏的画面和速度无法尽情发挥,但只支持双速以上光碟机的游戏正酝酿着新的飞跃,看过“星球大战之绝地大反攻”的人都难以相信单速光碟机能播放出如此流畅和真实的画面,这是磁盘游戏永远无法比拟的,同时,完全立体声的音乐和多人配音的真实语音效果给了我们更多的临场真实感。

1.2 游戏节目是如何制作的

人们很难将电子游戏那鲜艳的图像、动人的情节和悦耳的音乐同简单的数字与符号联系起来,然而,最复杂的游戏也是由计算机语言一句一句写出来的。制作电脑游戏是一项非常浩大、复杂的工作。早期的游戏多数是由一位编程技艺高超的程序设计者制作的,他要在几个月时间内,花费大量钱,耗费很大的精力,完成一部电子游戏的构思、绘画、编程、调试等繁琐的工作。现在这类游戏已不多见了,主要原因在于节目制作质量难以保证。进入80年代,任天堂、NEC和世嘉等公司在游戏机硬件上取得了巨大成功,并且极大地推动了游戏业的发展。至此,制作一部电子游戏的过程大致有以下几个步骤:

①编剧。电子游戏编剧工作的重要性是不言而喻的，编剧不仅要挑好题材，设计好构思，还要写出游戏过程从头到尾的脚本。这项工作比动画电影的编剧还要复杂而且诱人，有时还必须为游戏进程而设想几种情形，来增加趣味。一部游戏是否新颖、独特、合理，全靠编剧工作。

②导演。也是电子游戏制作过程中极为重要的工作，他要负责整个制作过程中的指挥和协调，比如什么地方什么角色应当出场、角色的速度该多快，什么地方应当安排强敌或体力、武器补偿等等，甚至于操作者使用哪些键更顺手，都由导演考虑。游戏完成后，主管部门要检查该节目导演得如何，有没有漏洞。

③绘画。目前电子游戏采用的都是动画人物，首先绘画工作人员必须设计出主角、配角和敌角色的形象，通过导演认可，然后根据动画形象设计一系列连贯的姿势，形成动画的动作。绘画工作人员另一大工作是设计背景，因为一部游戏是否成功很大程度上取决于背景是否丰富。绘画工作比起编剧和导演似乎要单一，但也是相当重要的。

④作曲。电子游戏与作曲家的工作也是分不开的，为了使游戏每一个进程都配上格调一致的音乐，作曲家不知要设计多少种方案，才能最后被导演选中。

⑤程序设计。上述的一系列工作必须最后编成由数字和符号构成的程序，然后调试。制作游戏虽有上述严格分工，但每项工作必须与其他工作紧密配合，设计完成后，还必须经过主管部门的认真检验，最后提供给生产部门制成游戏软盘出售。

1.3 玩游戏的注意事项和编者的话

多数的单位和孩子们的家长都反对玩游戏，分析其原因大致有以下几点：

①玩游戏会传染病毒，记得 1990 年亚运会时，电视曾公开报道有亚运工程的技术人员将游戏目录掩藏起来，最后导致病毒的发作，参与此事的技术人员受到处分。

②游戏软件的传播多数属盗版行为，侵犯了版权人的版权。

③游戏软件掺杂了一些不健康的东西，腐蚀了人们的思想。

④长时间无节制的玩游戏，确实使一部分人，特别是青少年的身心健康受到损害。

⑤不分场合、不分时间的玩游戏，把计算机当成了娱乐机，这极大地影响了工作、学习和休息。

在编者的周围，有各类学科的高材生。这些把计算机视为教学科研重要工具的学生们，通常都是电脑游戏迷。在学习之余，对自己钟爱的游戏发起一次又一次的攻击，及至最终打爆机，平时在一起交流攻关秘诀，其愉悦之情难以言表。游戏这东西也是一分为二的，利用得好可以启迪智慧、拓宽视野、培养能力，利用得不好则劳民伤财、影响恶劣。

由此，编者建议：

①社会上统一行动，严禁黄色淫秽游戏的销售、复制、流传。②将游戏分类管理，社会和家庭有责任、有计划地引导学生或孩子去玩，有些游戏属成人类型的，禁止青少年去玩。③使用合法软件，防止病毒。④不在单位等国有的机器上玩游戏，以免影响工作或造成损失。⑤优选经典游戏寓教于乐，特别是益智和教育类的游戏。⑥不浅尝辄止，绝不轻易放弃攻关，争取爆机，同类游戏一定精选，一个玩到底，努力体会到游戏公司原设计的妙处，以期全面提高游戏者自身素质。

第二章

高效运行电脑游戏的内存优化措施

内存(RAM,又称随机访问存储器)为程序和数据提供临时存储。所有程序的运行都要占用内存,只是不同的程序占用的内存大小不同。足够的内存是程序正常运行的保证,内存的大小不仅会影响程序运行的速度,还决定一个程序可以同时使用的数据量。

在一定的硬件条件下,如何获得最大的可用内存,以供游戏程序运行是非常重要的。我们知道,最苛刻的游戏需要占用 618KB 的常规内存,不选用 5.0 以上的 DOS 版本根本无法做到这一点。为此,我们在此介绍了实现内存最优的方法,将设备驱动程序和其它驻留程序从常规内存转移到高端内存去,以确保每一个游戏程序都能正常运行。

本章主要介绍适用于 DOS 6.0-6.22 以及运用内存配置工具来获取更多可用内存的方法。

2.1 内存类型与检测

DOS 提供了两条命令和一个实用工具来探查 DOS 内存的使用情况。两条命令是 MEM 和 DEBUG,实用工具是 MSD。DEBUG 命令用来检查或改变内存中的内容,也可生成小程序,或将磁盘上的内容装入内存,将内存中的内容存盘。但 DEBUG 不能告诉扩充内存的内容。DEBUG 显示的是内存中的内容,而 MEM 命令则可以告诉你已使用了哪部分内存,所使用的数量,还有多少可用;是哪个程序或设备驱动程序使用了该内存;在你的系统中共有多少内存等。

2.1.1 增强了的 MEM 命令

MEM 命令还可带有 5 个开关选项,它们的作用如下:

①/classify 开关,可列出内存中所有程序和设备驱动程序的名字和大小,并列出可使用的最大内存块。

②/debug 开关,其作用是深入详细地列出内存中的所有程序、系统数据区、已安装的设备驱动程序和系统设备驱动程序(如打印机和块设备)等的位置和大小(并同时给出十进制和十六进制的结果)。还列出系统可用的常规内存、扩展内存、扩充内存的数量。

③/free 开关,可迅速列出系统中可用的常规内存数和任何 UMB 中的可用的内存数。

④/module 开关，描述指定程序在内存中的位置和大小。这个指定的程序可以是正在内存中的普通程序、设备驱动程序或内存驻留程序。

⑤/page 开关，其作用类似于 DIR 的/P 开关，即当显示内容太长时，在显示完一屏后停顿一下，用户按任何一键，再继续下一屏。

注意：上述 5 个开关选项在使用中可缩写成打头的第一个字母。

2.1.2 MSD 实用工具

MSD(Microsoft Diagnostics)实用工具可用于获知各种内存中任何内容的细节。在 DOS 提示符下键入 MSD，就会显示主菜单。它的顶上有一个菜单条，用鼠标点击 Memory 按钮，或用键盘键入 M，MSD 就会给出上端内存的映像图，以及其它各种内存的概要信息。这个映像图反映系统中内存各个部分的使用情况。

如在 Utilities 菜单上选择 Memory Block Display，就会看到一个 Memory Block Display(内存块显示)格。其中显示出内存中已运行的各种程序所占用的内存情况。

2.1.3 内存管理类型

早在 1981 年，IBM 选用了 Intel 8088 作为最初的 IBM PC 的中央处理器(CPU)。当时，IBM 选用 8088 微处理器作 PC 的 CPU，并非考虑其计算能力，而是因为 8088 价格便宜，且其可以使用 8 位的外部设备。由于 Intel 8088 采用 20 位寻址，因此，寻址空间最大只能是 1M 字节。PC 设计者把其中 384KB 用于 DOS、BIOS 及视屏设备驱动程序，剩余的 640KB 存储空间给 DOS 和用户程序使用。

图 2.1 显示了在 DOS(6.0～6.22)下，一台具有 4M 内存，典型的计算机内存配置：

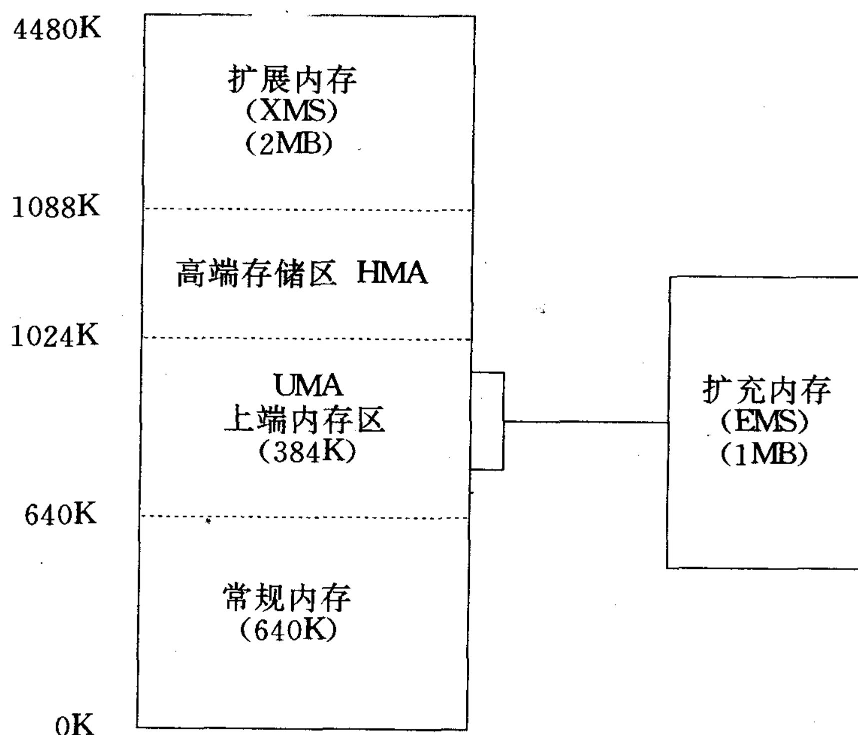


图 2.1 4M 内存配置情况

图 2.1 中表明了 DOS 所管理的存储器区域主要可分为三种类型：

★常规内存是指 0～640KB 以下区域

★XMS 扩展存储器是指 640KB 以上区域，4M 内存的 XMS 应该为 4096K－640K＝3456K。

★EMS 扩充存储器是位于 1024K 以上的内存。

XMS 和 EMS 均是扩展(扩充)存储器的一种方案。XMS 扩展存储器为内存板上 640KB 以上的区域，其中 640KB～1MB 区间又称上端存储区(UMA)；1M 之外的第一个扩充的 64KB 存储区又称作高位存储区(HMA)；而 EMS 扩充存储器是另一种扩展存储器的方法，它是在 256KB～1MB 地址范围内经过 16KB 进行存取的一种存储器。表 2.1 将列出计算机上可能拥有的内存种类：

表 2.1　计算机内存种类一览表

内存类型	功　能　说　明
常规内存	计算机上 0～640K 的第一块内存区，MS－DOS 直接管理常规内存；所以在使用常规内存时，无需附加的内存管理器，所有基于 MS－DOS 的程序的运行都要求使用常规内存
高端内存区(UMA)	位于计算机 640K 常规内存之上的 384K 内存区，上端内存区被系统的硬件使用，如显示适配器。上端内存区没有被使用的部分叫做上端内存块。在 80386 或 80486 计算机上，UMB 可以被用来运行设备驱动程序和内存驻留程序(如果使用了一个 UMB 管理程序，且不是 EMM386，或在 Windows 运行过程中使用了 mem 命令，mem 将不报告有关高端内存的信息)
扩展内存(XMS)	在使用 80286、80386 或 80486 处理器的计算机上超过 1MB 的内存区。扩展内存需要一个扩展内存管理程序，如 Windows 以及基于 Windows 的应用程序、HIMEM 需要扩展内存。
高端内存区(HMA)	扩展内存的第一个 64K 区域，在一台装有扩展内存的计算机上，SETUP 将 MS－DOS 安装在 HMA 中运行。这样就给用户程序提供了更多可用的常规内存
扩充内存(EMS)	一些基于 MS－DOS 的应用程序可以使用的除常规内存以外的内存，绝大多个人计算机都可以安装扩充内存。扩充内存安装在扩充内存板上，并带一个扩充内存管理程序。程序访问一次 EMS 页帧(UMB 中的一部分)，就可以获得 64k 扩展内存，因为扩充内存管理程序对于用户程序的访问，一次只分配有限的扩展内存模拟扩充内存。尽管 Windows 和基于 Windows 的应用程序并不使用扩展内存，仍然可以模拟扩充内存，以满足某些基于 MS－DOS 的程序的需要

根据其用途内存可分为以下几类：

(1)常规内存(Conventional Memory)

Conventional Memory 通常译为常规内存或基本内存。常规内存是指计算机上 0－640K 的第一块内存区，MS－DOS 直接管理常规内存，所以在使用常规内存时，无需附加内存管理器，所有基于 MS－DOS 的程序的运行都需要常规内存。

(2)上端内存区(Upper Memory Area)

Upper Memory 通常译为上端内存区或上层存储区，简写成 UMA。它位于计算机 640K 常规内存之上的 384K 内存区，上端内存区被系统的 ROM BIOS 及显示器的图形卡使用，如不同的显示适配器有不同的内存分配。上端内存区没有被使用的剩余空间叫做上端内存块(UMB)，可以用 EMM386.EXE 等软件来使用它。在 80386 或 80486 计算机上，UMB 可以被用来运行设备驱动程序和内存驻留程序，且在配置 80286、80386 或 80486 处理器的计算机上能使用超过 1MB 的内存

区。

(3)高端内存区(High Memory Area)

High Memory Area 译为高端内存区，简写成 HMA。HMA 的存在比较特殊，在 80286 以上机器上，通过启动第 21 条地址线 A20，可在实模式下对其进行访问。它是扩展内存的第一个 64K 区域，在一台装有扩展内存的计算机上，SETUP 将 MS—DOS 安装在 HMA 中运行。这样就给用户程序提供了更多可用的常规内存。一些基于 MS—DOS 的应用程序可以使用除常规内存以外的内存，绝大多数程序可以通过 DOS=HIGH 来调用它，DOS 5.0 及以上版本皆提供了符合 XMS 规范的设备驱动程序 HIMEM.SYS，用来管理系统和应用程序对扩展内存访问，通过使用 HIMEM.SYS，可把 DOS 自身放入 HMA，从而腾出更多宝贵的常规内存空间供应用程序使用。它还支持把扩展内存用作虚盘，或把扩展内存用作高速缓冲区，以大大提高运行效率。

(4)扩展内存(XMS)

Extended Memory Specification 应译作扩展内存规范，简写成 XMS。扩展内存是微机主板上 1024KB 以上的内存储器，扩展内存需要一个扩展内存管理程序，如 Windows 以及基于 Windows 的应用程序、HIMEM 需要扩展内存。扩展内存可以通过(仿真)重新映像作为扩充内存和 RAM(非物理的)磁盘驱动器使用。

(5)扩充内存(EMS)

Expanded Memory Specification 应译作扩充内存规范，简写成 EMS。个人计算机都可以安装扩充内存。扩充内存安装在扩充内存板上，并带一个扩充内存管理程序。程序访问一次 EMS 页帧(UMB 中的一部分)，就可以获得 16K 扩充内存，因为扩充内存管理程序对于用户程序的访问，一次只分配有限的扩展内存模拟扩充内存。尽管 Windows 和基于 Windows 的应用程序并不使用扩充内存，仍然可以使用由扩展内存模拟的扩充内存，以满足某些基于 MS—DOS 的程序的需要。在 MS—DOS 5.0 以上版本中，按 EMS 规范编制的 EMM386.EXE 驱动程序，可以在 386 以上微机中用扩展内存(XMS)模拟扩充内存(EMS)，使没有扩充内存的微机也能运行要求使用扩充内存的程序。

(6)影子内存(Shadow RAM)

Shadow RAM 译作影子内存，它是一个被写保护的内存(区域)，它包含有基本输入/输出系统(BIOS)的备份。当开机时，计算机把 BIOS 从它在 ROM 的永久位置拷贝到影子内存中，在影子内存里，它可以被更快地执行，BIOS 将一直保存在影子内存中，直到你关闭计算机时。

80286 以上的机器，有的在加电自检时可发现，自检显示的内存量比实际配置的物理内存量减少了数十 KB 至 384KB 不等。用 MEM 命令查看，会发现这部分内存是被保留(Reasered)。实际上，这是由于 CMOS 配置参数中的 ROM Shadow 选项部分被设置为 Enable 所致。即，使用了"影子内存"。由于"影子内存"的地址仍为使用 ROM 时的地址，并未影响上端内存块中空闲地址块，所以，"影子内存"的存在不会使 UMB 减少。只要系统配有足够的物理内存，是否设置"影子内存"并不会使 UMB 的数量改变。

80286 和 80386SX 机而言，只要把 CMOS 设置中有关 ROM Shadow 的选项都设置为 Disable，即不用"影子内存"，便会找回"减少"的内存。而且，其 CMOS 设置的参数中，大都针对上端内存块，给出了多个 ROM Shadow 选项，用户可以根据自己的内存配备情况，灵活选择。例如，只对系统 ROM BIOS 使用"影子内存"，或者只对视频 BIOS 使用"影子内存"等等。不过在有的机器上，只要把其中一项置为 Enable，系统就至少保留 64KB 甚至 128KB 物理内存。

80386DX 以上的机器一般皆配有 4MB 以上内存，因此在这些机器上，系统一般皆自动保留数

十KB甚至384KB物理内存，准备供“影子内存”使用。尽管CMOS设置中也有多个ROM Shadow选项，但即使你把它们都设置为Disable，完全不使用“影子内存”，这些物理内存也照样保留，不能挪为它用。既然如此，用户何不干脆把ROM Shadow选项都置为Enable，享受“影子内存”的优越之处？

针对8086芯片设计的DOS系统无法有效地管理和使用基于80286/386/486/Pentium(586)芯片的微机所提供的资源。如何利用这些高档微机所提供的资源呢？人们可以选用像UNIX这样的操作系统，但这样做就要放弃大量的、已有的软件资源，显然，这在许多场合下是难以接受的。

既保证DOS系统下应用程序的可用性，又不失高档微机新特征(主要是增加寻址能力)的方法是多种多样的，对DOS的扩展已集中到几种标准化的方法上。这些扩展DOS的方法已经相当成熟并得以广泛使用。

现在，DOS的内存管理主要是围绕扩展内存(extended memory，简称XMS)、扩充内存(expanded memory，简称EMS)、保护方式(DOS Protected－Mode Interface server，简称DPMI)这三个概念展开的。保护方式是80286/386/486 /Pentium(586)机上能充分发挥其功能的CPU运行方式；扩展内存是在保护方式下才能存取1M以上的地址空间；扩充内存则是在CPU地址空间以外的存储空间，通过软硬件的配合，将其影射到CPU的地址空间。对DOS的扩展主要是通过各种利用扩展内存和扩充内存的方法来完成的。

目前，当应用程序在DOS环境下不能满足其资源要求时，并不需要用户直接控制扩展内存、扩充内存的使用，而只要您选用合适的软件。支持对DOS扩展的软件主要有以下几类，它们各有特点和不足，都有特定的适用范围。

①支持EMS的驱动程序或模拟程序，提供使用、管理扩充内存的功能调用标准(扩展内存可模拟为扩充内存)。

②支持XMS的驱动程序，提供使用、管理640K以上的地址空间的功能调用标准。

③DOS的扩充程序，由一组编译、链接工具与运行库构成，使应用程序可以透明地在保护方式下运行，以利用CPU的全部地址空间。

④象Windows一样以扩展DOS为目标的多任务环境。

2.2 内存管理

2.2.1 内存管理工具

优化内存使用的关键是访问640KB以外的内存。在安装了HIMEM.SYS后，即可使用上端内存块和扩展内存。

利用DOS命令，可将MS－DOS的一部分装入高端内存区；利用EMM386.EXE，可准备UMB，并可用扩展内存来摸拟扩充内存。

1.访问HMA(高端内存)——安装himem.sys

大多数286或386、486机器均带有1MB或更多内存，这1MB的内存最初配置成640KB的常规内存和384KB的扩展内存。因此，大多数1MB的基于386的PC都可生成UMB。要实现对扩展内存的控制，必须安装扩展内存的管理程序。MS－DOS提供处理的程序名为HIMEM.SYS(Win-

dows 3.0 用户对它一定很熟悉)。HIMEM.SYS 的作用如下：

- 可使程序依照 XMS 规范来访问扩展内存；
- 当程序和内存请求有冲突时,避免产生系统级的错误；
- 让 286 和 386 微处理器能访问 HMA。

在安装了 HIMEM.SYS 后，应用程序只要遵从 XMS 规范，即可访问扩展内存，即使用 HIMEM.SYS 设备驱动程序的功能来访问扩展内存。此外，MS—DOS 也需通过 HIMEM.SYS 来访问 HMA。

2. DOS 命令

DOS 命令作用有两个：

- 它将 MS—DOS 的一部分从常规内存移入 HMA；
- 在带有扩展内存的基于 386 的 PC 机上，为 MS—DOS 在上端内存中生成 UMB。

3. EMM386.EXE

在 386 机器上，可在 MS—DOS 下用扩展(extended)内存来模拟扩充(expanded)内存。由于许多早期的电子表格软件、画图程序、字处理程序以及其它程序均用到了扩充内存，因此这种模拟对于运行这类应用程序是必不可少的。

要实现此种模拟需要两个步骤：第一步使用 DOS 命令来准备 UMB；第二步是告诉 EMM386.EXE 扩充内存模拟程序，用扩展内存来模拟扩充内存。

可在 CONFIG.SYS 里安装 EMM386.EXE。EMM386.EXE 是一个设备驱动程序。基本格式如下：

device =c：\dos\emm386.exe [[memory[ram]]|noems]

EMM386.EXE 有许多选项。只需使用一些最基本的选项来生成 UMB，并使用扩展内存来模拟扩充内存。

有两个基本选项：ram 和 noems。如果同时指定两者，noems 的优先级高，noems 选项告诉 MS—DOS 使用扩展内存来生成 UMB，但不模拟扩充内存。如果希望使用 UMB 并且能访问所有扩展内存，应使用 noems 选项。例如当需要运行 Microsoft Windows 时可以设置。

ram 选项生成 UMB，并且还要模拟扩充内存。缺省情况下，EMM386.EXE 用扩展内存模拟 256KB 的扩充内存。如果需要更多的扩充内存，则需要使用 memory 选项指定数量(以千字节为单位)。

上端内存区是许多接口卡或设备都要争用的狭窄空间，例如 ROM、各种 BIOS、网卡、汉卡等，都要占据上端内存区中的一部分。只有剩下的部分才能被 EMM386.EXE 用作生成 UMB 时的映像区。不幸的是，EMM386.EXE 并不能准确地知道上端内存中哪些区域是确实可用的。需要经常告知 EMM386.EXE，哪个区域已被 ROM 所占用，这时就要用到 EMM386.EXE 的 X(排斥选项)选项。

device=c：\dos\emm386.exe x=d800—dfff noems/v

表明 EMM386.EXE 不要放在 D800 至 DFFF 段内的上端内存区中。

与 X 选项对应的相关选项是 I 选项(包括选项)。例如，EMM386.EXE 可能假定 E000～EFFF 段是保留给 ROM 的，但在你的系统中，此块内存却可用作上端内存，这时就应使用 I 选项来包括进这块内存：

device=c：\dos\emm386.exe x=d800—dfff i=e000—efff noems/v

也可以在 DOS 命令提示符下运行 EMM386.EXE。其命令行格式是：

emm386 [on/off|auto] [w=on/w=off]

在生成了 UMB 后，就可用它们来存放设备驱动程序和内存驻留程序。

2.2.2 装入高端内存

为了更多地释放常规内存，可使用两个 MS－DOS 命令：Devicehigh 和 Loadhigh，它们将设备驱动程序以常规内存移到 UMB 内。而要自动地完成内存移动的整个过程，则可使用 DOS(6.0～6.22)所提供的新工具——MemMaker。

1. Devicehigh

Devicehigh 命令的作用是将某个设备驱动程序装入到一个 UMB(上端内存块)中。Devicehigh 的使用方式与 Device 命令相同。事实上，只需要将大多数 Device 命令改成 Deviechigh 即可。

Devicehigh 命令的语法如下：

Devicehigh=Driver

此处的 Driver 指的是某个设备驱动程序的路径和名字。可将 Devicehigh 命令放入到 CONFIG.SYS 文件中。

MS－DOS 本身就带有 11 个设备驱动程序。这些程序中的大多数都可装入到 UMB 中(不过不能指望同时将所有设备驱动程序都装入)。在 DOS(6.0～6.21)所带的 MEMMAKET.INF 文件中所列出的设备驱动程序是不能装入的。例如 ANSI.SYS 和 RAMDRIVE.SYS 可以装入到 UMB 中，但由 RAMDRIVER.SYS 所构造的 RAM 盘就不能装入到 UMB 中。

2. Loadhigh

Loadhigh 命令用来将内存驻留程序装入到 UMB 中。尽管 Loadhigh 的工作方式与 Devicehigh 命令相同，但 Loadhigh 使用起来更容易一些。它的格式是：

Loadhigh filename

这里 filename 是你想要装入到 UMB 中的内存驻留程序的路径和名字(注意，必须是一个内存驻留程序，而不是一个运行结束后不驻留的程序)。filename 后可带有任何开关项或参数，只要它们对于该驻留程序是合法的。

2.2.3 MEMMAKER 的使用

DOS 为基于 386 类的 PC 提供了一个内存管理工具——MemMaker。MemMaker 是 DOS 6.0 以上版的一个重要的新功能。它先检测你的系统，然后再设置合适的内存驻留程序并将内存驻留装入高端内存。MemMaker 自动完成这些工作，操作者只需坐在旁边观察其操作过程。

MemMaker 的主要优点就是它省掉了用户编辑、保存 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT 的工作以及重新引导系统和测试的步骤，因为它自动地完成了这些工作。它的缺点就是使得内存管理过程神秘莫测。因为内存管理工作毕竟是一项较高级的管理工作，许多步骤是需要一步步完成的。因此，尽管 MemMaker 经常能将多数设备驱动程序和内存驻留程序装入高端内存，而在这之前，需要手工编辑和保存 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT 才能完成此项工作。但是最好还是先搞懂 HIMEM.SYS 和 EMM386.EXE 设备驱动程序的作用以及 Dos/Devicehigh 和 Loadhigh 命令的用法。

2.2.3.1 MEMMAKER 命令的操作

MemMaker 命令的使用方法如下：

memmaker/batch

/batch 开关是一个可选项，有了此开关，一切工作自动进行，用户不需要输入任何信息。MemMaker 将首先检测你的系统，检查已安装的各种设备驱动程序和内存驻留程序，包括统计 CONFIG.SYS 安装的设备驱动程序以及 AUTOEXEC.BAT 所执行的内存驻留程序。

MemMaker 在批处理方式下运行时，会在屏幕上快速地显示一些信息。而当 MemMaker 测试各种上端内存配置并试图尽可能多地往 UMBs 中装入设备驱动程序和内存驻留程序时，它可能会两次或多次地重新引导 PC 机；在测试完成后，会回到命令揭示符下，这时可使用 Mem 命令来查看 MemMaker 自动完成工作后内存的配置情况。

如果不带/batch 开关，也可使用 MemMaker 命令一步步地执行，这时它会显示一些信息，提供各种选项，允许操作者选择自己所需的配置方式。这时需要操作者懂得本文前面提到的知识。事实上，这种工作方式只限于有经验的且熟悉自己计算机的配置情况及计算机将要进行工作的用户。例如，如果已知道你的计算机的单色显示内存区（B000 至 B7FF 段）不会被以后任何程序所使用，那么就可引导 MemMaker 让 MS-DOS 利用这一区域来运行程序。

2.3.3.2 MEMMAKER 命令的使用步骤

如上所述，如果用户的计算机使用 386 以上的微处理器，就应使用 MemMaker 释放常规内存，下面详述 MemMaker 使用过程。

1. MEMMAKER 运行前的准备

（1）确认系统的硬件和内存工作正常，同时 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT 文件没有启动任何不必要的程序。

（2）退出所有正在运行的程序。

（3）启动经常使用的硬件或内存驻留程序。例如，如果使用网络，则启动网络。

2. 使用自动设置（Express Setup）运行 MEMMAKER

（1）在命令行提示符下键入命令：

MemMaker

MemMaker 显示欢迎（Welcome）使用菜单。

（2）按 ENTER 键选择 Continue 选项

MemMaker 显示一个屏幕，提示用户在 Express Setup 和 Custom Setup 之间选择。

（3）按 ENTER 键选择 Express Setup

MemMaker 显示一个屏幕，提示用户指出是否使用需要扩充内存的程序。

（4）如果没有需要扩充内存的程序，或者无法确认程序是否需要扩充内存，按 ENTER 键选择 NO。如果程序需要扩充内存，按空格键选择 Yes，然后按 ENTER 键。

（5）按 ENTER 键重新启动计算机

在每个设备驱动程序和内存驻留程序启动时，MemMaker 通过监视它如何使用内存来决定该程序的内存要求。如果计算机没有正常启动，不要担心，按 CTRL+ALT+DEL 热启动，或关掉计算机然后再打开。MemMaker 将恢复正常。计算机重启以后，MemMaker 使用它收集到的信息为计算机尽可能充分地将设备驱动程序和内存驻留程序装到所提供的 UMB 中。要选出最优的一种内存配置来，MemMaker 也许要考虑上千种可能的方案。这个过程只需占用几秒种，计算结束以后，MemMaker 对 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT 文件作了必要的修改，并显示一屏信息，提示用户使用新的配置重新启动计算机。

（6）按 ENTER 键，重启计算机

计算机将按照新的的内存配置启动，仔细查看设备驱动程序和其它内存驻留程序显示的启动

消息，并记录下任何不正常的消息。

计算机重启以后，MemMaker 提示一屏指出系统是否工作正常。

(7)如果在程序启动时没有看到任何错误提示信息，而且系统看上去工作正常，按 ENTER 键，选择 YES。如果怀疑系统工作不正常，按空格键选择 NO，然后按 ENTER 键，接下来按照屏幕提示操作。如果工作正常，MemMaker 显示一个结束屏，列出每种类型的内存在运行 MemMaker 前与后的大小。

(8)按 ENTER 键，退出 MemMaker。

注意：MemMaker 在修改 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT 文件时，将加入一些新的命令或修改已有的命令。例如，MemMaker 可能会在 EMM386. EXE 命令行上增加或修改一些开关(switch)，MemMaker 也将修改某些 device 命令为 devicehigh，并为这些 devicehigh 命令增加开关。在 AUTOEXEC. BAT 文件中，MemMaker 把 loadhigh 命令加到某些命令的开头，并且也可能给这些 loadhigh 命令加一些开关。

3. 使用自定义(Custom Setup)运行 MEMMAKER

一般来说，采用 Express Setup 方式可以成功地将用户系统的内存进行最优化分配。然而，在某些情况下，使用自定义(Custom Setup)可以释放更多的常规内存。以下列出在什么情况下可使用自定义(Custom Setup)：

(1)采用 EGA 或 VGA(但不能是 Super VGA)显示器，选择自定义(Custom Setup)然后对“Use Monochrome region (B000—B7FF) for running programs?”(“给正在运行的程序使用单色显示区吧?”的提问，回答 NO(不)。

(2)如果不在 Windows 下运行基于 MS—DOS 的应用程序，选择自定义(Custom Setup)然后对“Optimize upper memory for use with windows?”(“为使用 Windows 优化上端内存吗?”)的提问，回答 NO(不)。

(3)如果一个设备驱动程序或其它程序已经在 MemMaker 运行前使系统出错(导致系统不回显)，选择 Custom Setup，然后对“Specify which drivers and TSRs to include in Optimization”“指定哪些驱动程序和 TSR 被优化?”的提问，回答 YES(可以增加某些驱动程序或 TSR 程序的名字到 MemMaker. INF 文件中，使得这些程序永远不受到优化处理? MemMaker. INF 文件与 MemMaker. exe 文件位于同一目录下，更详细的信息，请打开 MemMaker. INF 文件，阅读其中的说明)。

使用自定义(Custom Setup)的步骤：

(1)在命令行提示符下键入命令：

MemMaker

MemMaker 显示欢迎使用菜单

(2)按 ENTER 键选择 Continue 选项

MemMaker 显示一个屏幕，提示用户在 Express 和 Custom Setup 之间选择一个选项。

(3)按 SPACEBAR 键选择 Custom Setup，然后按 ENTER 键。

MemMaker 显示一个屏幕，提示用户指出是否使用需要扩充内存的程序

(4)如果没有需要扩充内存的程序，按空格键或者无法确认程序是否使用扩充内存，按 ENTER 键选择 YES。有关该屏更详细的说明，按 F1 键。

这时出现“Advanced Options”屏幕。该屏幕上的参数决定如何去配置计算机的内存。

(5)根据需要改变“Advanced Options(高级选项)”一屏的参数设置。

要改变一个选项的值，按 UP ARROW 或 DOWN ARROW 键直到该选项内的 YES 或 NO 显示为高度。然后按空格键改变设置。有关每一个选项的说明，按 F1 键以寻求帮助。

切记要仔细检查！缺省参数也许会改变当前的配置。

(6)修改完参数后，按 ENTER 键继续。

如果使用 WINDOWS，MEMMAKER 会提供更多的信息。这时按屏幕提示操作(有关详细说明，按 F1 键)

MemMaker 显示一屏指示用户可以重新启动计算机。

(7)按 ENTER 键，重新启动计算机。

在每个设备驱动程序和内存驻留程序启动时，MemMaker 通过监视它如何分配内存来决定程序的内存要求。如果计算机启动不正常，不必担心：按 CTRL+ALT+DEL 热启动，或关掉计算机重新启动。MemMaker 会恢复正常。

计算机重启以后，MemMaker 使用它收到的信息为计算机设计出最优的内存配置。MemMaker 尽可能充分地将设备驱动程序和内存驻留程序装到所提供的 UMB 中。要选出最有效的一种内存配置来，MemMaker 也许要考虑几千种可能的方案。尽管如此，这个过程也只需占用几秒钟。

当 MemMaker 计算结束后，MemMaker 对 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT 文件作一些必要的修改，然后显示一屏信息，声明它已准备用新的配置来启动计算机。

(8)按 ENTER 键，用新的配置来重新启动计算机。

计算机按照新的内存配置启动时，请仔细查看设备驱动程序和其他内存驻留程序显示的启动的消息，并记录下任何不正常的消息。

计算机重新启动以后，MemMaker 显示一屏信息，提示用户指出系统是否工作正常。

(9)如果在程序启动时没有看到任何错误消息，而且系统看上去工作正常，按 ENTER 键选择 YES。如果系统后来出现异常，可以恢复 MemMaker 的改动。

如果怀疑系统工作不正常，按空格键选择 NO，然后按 ENTER。接下来按照屏幕上提示操作。

如果用户指示计算机工作正常，MemMaker 显示一个结束屏，列出各种类型的内存在运行 MemMaker 前和后的大小。

(10)按 ENTER 键，退出 MemMaker。

注意：MemMaker 在修改 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT 文件时，它可能增加一些新命令或者编辑已有的命令。例如，MemMaker 可能会在 EMM386. EXE 命令行上增加或修改一些开关(switch)，MemMaker 还可能把某些 device 命令修改为 devicehigh 命令并为这些 devicehigh 命令增加一些开关。在 AUTOEXEC. BAT 文件中，MemMaker 把 loadhigh 命令加到某些命令的开头，并且也可能给这些 loadhigh 命令加一些开关。

4. 撤消 MEMMAKER 的修改

MemMaker 通过编辑 CONFIG. SYS 和 AUTOEXC. BAT 文件(有时包括 Windows 的 SYSTEM. INI 文件)中的命令，来改变系统内存配置。在改变这些文件前，MemMaker 对每一个文件都做了相应的备份。

如果优化过程中碰到问题，可以使用 MemMaker 的 undo(取消)功能，它能恢复以前版本的 CONFIG. SYS，AUTOEXC. BAT 和 SYSTEM. INI 文件的版本，从而撤消 MemMaker 的修改。

即使退出 MemMaker 以后，也可以撤消它的改动，完成 MemMaker 后，如果发现系统在新的内存配置下工作不正常，就需要进行上述恢复工作，撤消修改以后，用户可以重新运行 MemMak-

er，使用 Custom Setup 选项指定不同的参数，以避免问题的出现。

撤消 MemMaker 修改的步骤：

(1)退出正在运行的程序。

(2)在命令提示符下键入下列命令启动 MemMaker：

MemMaker/undo

这时出现提示您恢复原始系统文件和退出 MemMaker 的屏幕。

(3)要恢复原来的配置文件，请按 ENTER 键。MemMaker 显示一个确认屏幕。

(4)如果屏幕上显示 MemMaker 已经恢复初启文件，则按 ENTER 键重启计算机。

如果用户在最近一次运行 MemMaker 以后，重新编辑过 CONFIG. SYS，AUTOEXEC. BAT 和 SYSTEM. INI 文件，MemMaker 将提示用备份文件替换初启文件，以前的修改将全部丢失，要恢复最初的版本，按 Y 键，然后按下 ENTER 键以使用原始配置重启计算机。

5. 精确调整内存配置

运行 MemMaker 以后，用户可以精确调整内存配置，以释放多余的内存，可使用下列技术：

▲再一次运行 MemMaker，改变一些内存配置参数，改变 MemMaker 参数可以释放多余的内存：

(1)如果程序都不需要扩充内存，再次运行 MemMaker(选择 Custom 或 Expres Setup)，当 MemMaker 显示一个屏幕提示用户指出是否需要使用扩充内存时，选择 NO 将取消扩充内存并释放高端内存中的 64K 空间，如果在选择 NO 以后程序运行出现问题(例如系统无法启动，或显示诸如"EMS Page Frame Not Found"或"Expanded Memory Unavailable"等信息)，请再运行 MemMaker，并对上述提问回答 YES。

(2)如果计算机装有 EGA 或 VGA 显示器(但不是 Super VGA 显示器)，重新运行 MemMaker 并选择 Custom Setup 项，当 MemMaker 显示："Advanced Opitions" 屏幕时，对问题 "Use monochrome region(B000－B7FF)for running programs?"("给运行的程序使用单显区域吗?")回答 YES，对该提问回答 YES 将另外释放一部分高端内存；如果回答了 YES 但随后显示器发生了问题(例如，某个程序无法正确显示)，或者在启动 Windows 时计算机停止回应，请再运行 MemMaker，并对上述提问回答 NO。

(3)如果不在 Windows 下运行了基于 MS－DOS 的应用程序，应重新运行 MemMaker 并选择 Custom Setup 项；当 MemMaker 显示"Advanced Options"屏幕时，对问题 "Optionize upper memory for use with Windows?"("为使用 Windows 而优化高端内存吗?")可回答 NO，对该提问回答 NO，可以使得在不运行 Windows 期间，提供给基于 MS－DOS 的应用程序时遇到问题，请重新运行 MemMaker，并对该问题回答 YES。

▲在 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT 文件中改变设备驱动程序和其它一些程序的顺序：

(1)在内存驻留程序被装入高端内存时，绝大多数的情况下，应先装入占用内存多的程序，然后再装入占用内存少的程序，这样会更有效地利用内存。避免程序间的空余太多，从而节省内存，尽管 MemMaker 尽可能地使设备驱动程序和内存驻留程序充分地利用内存，然而它并不改变这些程序的装入顺序，用户可以改变 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT 文件中命令的顺序来精确调整，当运行 MemMaker 时，它测算每个设备驱动程序或内存驻留程序的内存需求量，并将这些信息存放在 MemMaker. STS 文件中，用户可以利用其中信息为 CONFIG. SYS 和 AUTOEXC. BAT 文件中的命令规定最优顺序，使用这些命令的顺序是按以下规则确定的：

①在 CONFIG. SYS 中最先为 HIMEM. SYS(如果机器装有扩展内存)，其次是扩充内存管理

程序(如果机器使用扩充内存板),再次是EMM386.EXE(如果计算机装有80386处理器和扩展内存,EMM386内存管理程序支持对高端内存区的访问,如果计算机上没装扩充内存,EMM386还可以使用扩展内存模拟扩充内存)。

②确保HIMEM.SYS和EMM386.EXE命令行出现在所有用于高端内存设备驱动程序或其它程序的命令行之前。

③如果初启文件中包含有启动网络驱动程序或内存驻留程序的命令,不要改变网络命令的相对顺序。

(2)优化设备驱动程序和内存驻留程序顺序的步骤:

①将CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT拷入启动盘,用作备份。

②用文本编辑器打开MEMMAKER.STS文件,在该文件中找到[SizeDate]部分,这部分列出了所有的被CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT启动的设备驻留程序的内存需求量。

③针对每一个设备驱动程序或内存驻留程序,检查其MaxSize行,它标明该程序启动和运行时需要的内存量。也就是说该程序必须有至少这样大的一块内存才能被正确装入。

④把以上信息打印下来,退出文本编辑器。

⑤打开CONFIG.SYS文件,将使用较大的MaxSize值装入设备驱动程序或内存驻留程序的命令移到那些使用较小的MaxSize值的命令之前,但必须确保HIMEM.SYS和EMM386.EXE命令行出现在上述命令之前,存储修改好的文件并退出。

⑥打开AUTOEXEC.BAT文件,将使用较大的MaxSize值启动程序的命令移到那些使用较小的MaxSize值之前去,保存好修改过的文件并退出。

⑦重新启动机器,用修改后的CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT引导系统。

⑧如果系统能正常启动,运行MemMaker,优化修改过的配置文件CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT。

⑨如果系统无法正常工作,可以用备份恢复原来的系统配置。

注意:当运行MS-DOS SETUP程序时,SETUP程序把启动SETVER程序的命令加到CONFIG.SYS文件开头。如果只使用HIMEM和EMM386管理程序,那么可以将SETVER命令移到EMM386.EXE命令之后,会使得SETVER可以在高端内存区运行。

▲从CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT删除不必要的设备驱动程序。

2.3 内存优化

软件、硬件以及应用程序要按照用户需要的方式工作,系统就必须根据不同的要求设置相应的信息。做好系统配置,可大大提高系统性能。配置系统主要依靠对文件AUTOEXEC.BAT和CONFIG.SYS的使用,本节主要给出了多配置和交互式引导的使用方法。

2.3.1 CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT文件的编辑生成

CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT文件都是由文本文件构成,DOS系统开始启动并开始工作时,将首先执行CONFIG.SYS文件中的命令,执行完CONFIG.SYS文件以后紧接着执行AUTOEXEC.BAT文件,而AUTOEXEC.BAT文件可以包含用户想要执行的任何命令。这两个文

件必须在启动盘的根目录下。如何将配置系统命令、设备驱动程序和批处理命令合理组合，形成用户所需的CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT文件呢？下面作一简单介绍：

2.3.2 CONFIG.SYS命令的顺序

绝大多数的CONFIG.SYS命令可以在CONFIG.SYS文件中以任何顺序出现。例如DOS、FILES、BUFFRES等命令可以在CONFIG.SYS的任何位置出现。然而，由于一些设备驱动程序要求其它驱动程序的支持，因此诸如device和devicehigh命令的先后顺序就不能改变。又如，HIMEM.SYS扩展程序驱动程序必须在其它使用扩展内存的驱动程序之前被装入。

以下列出了在CONFIG.SYS文件中设置驱动程序所必须遵循的使用顺序：

(1)HIMEM.SYS，如果计算机装有扩展内存。

(2)扩充内存管理程序，如果计算机装有扩充内存板。

(3)EMM386.EXE，如果计算机装有80386处理器和扩展内存(如果CONFIG.SYS文件已包含了装入扩充内存管理程序和EMM386的命令，EMM386.EXE命令行就应该加上NOEMS选项)。EMM386.EXE内存管理程序支持对上端内存区的访问。如果计算机上没装扩充内存，EMM386.EXE也可以使用扩展内存来模拟扩充内存。

(4)其它设备驱动程序。

2.3.3 编辑CONFIG.SYS文件

要编辑CONFIG.SYS文件，可以使用一个文本编辑器，并以非格式化的(ASCII)文件存储，如金山系统的N命令方式编辑、EDIT编辑器等。

注意：那种只以特殊文件格式存储文件的字处理器，不能用于编辑CONFIG.SYS文件。如果以格式化文件的方式存储CONFIG.SYS文件，计算机将无法正确执行。

MS－DOS只在计算机启动时读取CONFIG.SYS文件。这样，任何时侯如果修改了CONFIG.SYS文件，必须重新启动计算机，以使修改生效。

修改CONFIG.SYS文件：

(1)将一张未经格式化的软盘插入A驱，在命令提示符下列命令，新建一张启动盘：

FORMAT A:/S

(2)将C盘中的CONFIG.SYS文件拷贝到这张启动盘上，键入以下命令：

COPY C:\CONFIG.SYS A:

(3)使用一个文本编辑器(MS－DOS Editor)打开硬盘上的CONFIG.SYS文件。(使用MS－DOS Editor)打开文件，在命令提示符敲入EDIT C:\CONFIG.SYS)。

(4)根据需要增加或修改CONFIG.SYS文件中的命令。每条CONFIG.SYS命令必须单独占用一行。

(5)编辑CONFIG.SYS文件的工作完成以后，退出文本编辑器。

(6)拿走A驱上的软盘，接着按CTRL＋ALT＋DEL组合键，重新热启动计算机。

注意：在CONFIG.SYS文件中设置的命令是控制系统的基本组成单元，例如内存和其它硬件设备等。如果修改了CONFIG.SYS文件，而且新的设置不正确，系统也许会运行错误。如果出错，请插入在A驱动器中做好的启动盘，按CTRL＋ALT＋DEL键重启系统；也可按下面“完全略过初启文件的方法”一节介绍的方法处理。

2.3.4 AUTOEXEC.BAT 文件的编辑生成

同 CONFIG.SYS 文件一样，使用非格式化的（ASCII）文件存储方式的任意文本编辑器编辑 AUTOEXEC.BAT 文件。每当系统引导时，MS—DOS 要在根目录查找名为 AUTOEXEC.BAT 的文件。如果找到该文件，MS—DOS 执行其中所有命令；如果未找到，MS—DOS 将执行 DATE 和 TIME 命令。

修改 AUTOEXEC.BAT 文件：

(1)将一张未经格式化的软盘插入 A 驱，在命令提示符下列命令，新建一张启动盘：

FORMAT A:/S

(2)将 C 盘中的 CONFIG.SYS 文件拷贝到这张启动盘上，敲入以下命令：

COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:

(3)使用一个文本编辑器(MS—DOS Editor)打开硬盘上的 CONFIG.SYS 文件。(使用 MS—DOS Editor 打开文件，在命令提示符敲入 EDIT C:\AUTOEXEC.BAT)。

(4)根据需要增加或修改 AUTOEXEC.BAT 文件中的命令。每条 AUTOEXEC.BAT 命令必须单独占用一行。

(5)编辑 AUTOEXEC.BAT 文件的工作完成以后，退出文本编辑器。

(6)拿走 A 驱上的软盘，接着按 CTRL+ALT+DEL 组合键，重新热启动计算机。

注意：如果修改了 AUTOEXEC.BAT 文件时出错，系统将不能正确启动。如果出错，请插入在 A 驱动器中做好的启动盘，按 CTRL+ALT+DEL 键重启系统；也可按下面介绍“完全略过初启文件的方法”一节提供的方法处理。

2.4 多配置与系统优化

单个 CONFIG.SYS 的文件能定义多种不同的系统配置。如果几个人共享一台计算机，或者想选用多个配置中的某一种启动计算机，那么这种设计将是非常有用的。

2.4.1 使用多配置

CONFIG.SYS 文件内所编写的所有命令可以分成多个块(Block)，每个块以一个块头（一个由中括号括起来的名字）开始，每个块的内容都由 CONFIG.SYS 命令组成，用户可以根据需要在起始菜单中选出要 MS—DOS 执行的配置块。配置块是一个 CONFIG.SYS 命令的集合，它定义了可以从起始菜单中选择的某一特定配置。

2.4.1.1 定义配置块的方法

以一个单词（可任意组合）作块名，一个配置块以块头（被中括号括起来的块名）开始。当用户以选定的某种特定的配置启动，将执行从该配置块到下一个块头间命令。每个配置块可以包含任何 CONFIG.SYS 命令，也包括下列专门用于配置块命令：

(1)SET 命令设置环境量值。使用这个命令，可以给每一个配置设置唯一的环境变量值。

(2)INCLUDE 命令指示 MS—DOS 除了执行当前块命令以外，执行另一个配置块中的命令。

可以把所有配置块都需用到的命令放在[common]块中。MS—DOS 将对每一种配置都执行

[common]块中的命令。可以定义任意多的[common]块，MS－DOS 按照它所出现的先后顺序来执行[common]命令。

如果 CONFIG. SYS 文件以一个[common]块结尾，应用程序就可以将命令添加到这个块中，MS－DOS 将对所有的配置都使用这些命令，由此即使这个块中不包含任何命令，用户也要把一个[common]块放在 CONFIG. SYS 文件的末尾，以便一些应用程序在安装时能自动将某些命令添加到 CONFIG. SYS 文件中。

注意：如果准备用 MemMaker 程序优化 CONFIG. SYS 文件，则应避免使用 INCLUDE 和[common]块，因为它们会使优化过程变得复杂。

2.4.1.2　定义一个多配置 CONFIG. SYS 文件的大致过程

(1)在 CONFIG. SYS 文件中定义一个起始菜单。计算机在每次启动的时候，都会显示这个起始菜单和可供选择的配置项，从中选出所需要的配置。

(2)在 CONFIG. SYS 文件中创建几个配置块。

(3)要求 MS－DOS 根据每一个启动配置去执行不同的 AUTOEXEC. BAT 命令。要实现这一点，需要使用 IF 和 GOTO 等批处理命令在 AUTOEXEC. BAT 文件中创建条件分支。

2.4.1.3　使用多配置的实例

例子 1：定义多种配置

```
[MENU]
MENUITEM=NO1,GOTO——DOS
MENUITEM=NO2,GOTO——WPS
MENUITEM=NO3,GOTO——WINDOWS
MENUCOLOR=15,1
MENUDEFAULT=NO1,5
[NO1]
BUFFERS=20
FILES=30
DEVICE=C:\MSDOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
DEVICE=C:\MSDOS\SETVER.EXE
[NO2]
BUFFERS=15
FILES=20
DEVICE=C:\MSDOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
[NO3]
DEVICE=C:\MSDOS\HIMEM.SYS
BUFFERS=20
FILES=40
DOS=HIGH
```

第一配置块[menu]定义在起始菜单中将要显示选项。这个起始菜单包括 NO1、NO2 、NO3 三项。每个菜单选项指示一个不同的配置块。计算机用上述 CONFIG. SYS 文件启动时，将显示下列

菜单：

MS—DOS 6.2 startup Menu

1. NO1

2. NO2

3. NO3

ENTER a choice:1 Time remaining:05

F5＝Bypass startup files F8＝confirm each line of CONFIG. SYS and AUTOEXEC. BAT [N]

HIMEM is testing extended memory ... done

说明：

(1)本例利用 MENUDEFAULT 命令设置菜单，如果使用者未于设定的退出时间 5 秒内选择某块时，将按 MENUDEFAULT 命令设置的配置块为缺省配置，本例中则默认执行 NO1 块。

(2)当产生菜单时，会显示当前剩余时间。

(3)MENUCOLOR 命令设置文字颜色为 15(亮白色)，背景颜色为 1。

(4)选择相应的配置块可以键入相应的数字或用方向键移动光标到相应的配置块，再按 ENTER 键选中。

例子 2：使用[common]块

下例中，CONFIG. SYS 文件定义了两个配置块，并包括几条为两个块所通用的命令：

```
[menu]
menuitem=Steve
menuitem=User
[common]
dos=high
buffers=15
device=c:\msdos\himem.sys
[steve]
files=20
device=c:\msdos\emm386.exe 2048
[User]
files=40
device=c:\net\network.sys
[common]
```

这个 CONFIG. SYS 文件定义了两个配置块 Steve 和 User。对于用户选择这两个配置块中的任一个，MS—DOS 都执行在第一个[common]块中的三条命令：DOS＝high，buffers＝15 和 device＝c:\msdos\himem. sys。该[common]块放在前边，是因为它包含有关于 HIMEM. SYS 的命令，而这条命令必须在其它命令前被装入。Steve 使用一个需要扩展内存的桌面印刷程序，因此他的配置包括了一条关于 EMM386 的命令，他不使用网络。User 使用的网络，而不是桌面印刷系统。他的配置用于启动网络驱动器。文件末端的[common]块用于存放安装新应用程序时添加的命令。

例子 3：使用 INCLUDE 命令

可以将另一个配置块的内容包括到当前块中，这个命令指定了另一个配置块的名字。INCLUDE 命令只能用在配置块中被使用。

下例中，CONFIG. SYS 文件定义了几个配置块，并使用 INCLUDE 命令将[WINDOWS]和[NETWORK]块包括在[WINNET]中：

```
[MENU]
MENUITEM=WINDOWS,CONFIGURE FOR WINDOWS
MENUITEM=NETWORK,START THE NETWORK
MENUITEM=WINNET,CONFIGURE FOR WINDOWS AND START THE NETWORK
[COMMON]
FILES=40
BUFFERS=20
DEVICE=C:\MSDOS\HIMEM. SYS
DOS=HIGH
[WINDOWS]
DEVICE=C:\NET\NETWORK. SYS
SET PATH=C:\MSDOS;C:\NETWORK
LASTDRIVE=Z
[WINNET]
INCLUDE=WINDOWS
INCLUDE=NETWORK
SET PATH=C:\WINDOWS;C:\NETWORK;C:\MSDOS
[COMMON]
```

这个 CONFIG. SYS 文件包括三个配置块：WINDOWS，NETWORK 和 WINNET。[WINNET]配置块还包括了[WINDOWS]和[NETWORK]配置块中的命令，另外还有它自己的 PATH 命令。第一个[COMMON]块包括为所有配置所通用的命令。最后一个[COMMON]块，当前为空，用于存放安装新应用程序时需要装到 CONFIG. SYS 文件的命令。

2.4.2 交互式引导

MS—DOS 6.2 可创建一个名为 CONFIG 的环境变量，让它等于从启动菜单上所对应配置块的名字，这样，在 AUTOEXEC. BAT 中也一样可以建立配置块了。当启动 DOS 时，若按功能键，则进入交互式引导。在这种引导方式下 DOS 单步运行 CONFIG. SYS，每步都由用户确定是否执行该步上的命令，最后 MS—DOS 6.2 还会询问用户是否执行 AUTOEXEC. BAT。

如果用户在使用上发现问题，并猜测与 CONFIG. SYS 或 AUTOEXEC. BAT 文件有关，可临时略过这两个文件。

2.4.2.1 完全略过初启文件的方法

(1)热启动或重新启动计算机，在计算机启动以后，MS—DOS 显示下列文字：

Starting MS—DOS...

(2)当屏幕下显示出上述文字时，按下 F5 键或 SHIFT 键。

MS—DOS is bypassing your CONFIG. SYS and AUTOEXEC. BAT files.

计算机将以一种基本配置启动，取代用户通常的设置。这样，系统的一部分也许就不会像从前

一样运行。例如：

①MS—DOS 也许找不到 COMMAND.COM 文件。如果发生这种情况，MS—DOS 在启动时显示消息"bad or missing command interpreter"，它提示用户指明 COMMAND.COM，然后按下 ENTER 键。

②MS—DOS 将不装入可安装的设备驱动程序。因此，任何一个需要可安装的设备驱动程序支持下的设备将不能工作。例如，鼠标器将不能工作。而且，那些需要扩展或扩充内存的程序也将不能运行，因为 MS—DOS 没有装入扩展或扩充内存管理程序。

③MS—DOS 将把环境变量设为缺省值。命令提示符也许跟以前显示的不一样：它将显示当前驱动器和目录。查找路径将设为包含 MS—DOS 文件的目录。使用任何不在这个目录下或当前目录下的命令或文件时，都需要敲入完整的路径和文件名。

2.4.2.2 确认每一条 CONFIG.SYS 命令

如果用户在使用中发现问题，并怀疑与某一条 CONFIG.SYS 命令有关，可以让 MS—DOS 在启动时提示用户确认每一条命令。

(1)启动或重启计算机。在计算机启动以后，MS—DOS 显示下列文字：

Starting MS—DOS...

(2)当上述文字出现在屏幕上时，按下 F8 键。

MS—DOS 将显示下列文字：

MS—DOS will prompt you to confirm each line of CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT

MS—DOS 将逐条显示 CONFIG.SYS 文件中的命令，并紧跟一个提示符进行提问。例如，当 MS—DOS 执行到 DOS=HIGH 命令时，它会显示下列提示信息：

DOS=HIGH[Y,N]?

要执行当前命令，就按下 Y(代表 Yes)键。要略过这条命令，就按下 N(代表 No)键。要执行剩余的启动命令，按 Esc 键即可。要略过剩余的启动命令，则按下 F5 键。

(3)当 MS—DOS 处理完 CONFIG.SYS 文件时的命令时提示 Process AUTOEXEC.BAT [Y,N]?，按下 Y 键。要完全略过 AUTOEXEC.BAT，则按下 N 键。

(4)应注意，当 CONFIG.SYS 文件中包含附加命令 SWITCHES=/N 时，按 F5 或 F8 键并不产生上述作用。

2.4.2.3 针对多配置修改相应的 AUTOEXEC.BAT 文件

使用多配置时，用户也许想要 MS—DOS 根据每一种配置执行不同的 AUTOEXEC.BAT 命令。这时用户可以使用诸如 IF 和 GOTO 这样的批命令在 AUTOEXEC.BAT 文件中创建命令分支。

当某一种配置在起始菜单中被选中以后，MS—DOS 定义一个叫做 CONFIG 的环境变量，并把它的值设为被选中的配置块名。在 AUTOEXEC.BAT 文件中可以利用 GOTO 命令使 MS—DOS 根据不同的 CONFIG 值执行相应的命令集。

在 AUTOEXEC.BAT 文件中定义多种配置

(1)在 AUTOEXEC.BAT 文件中插入下列命令：

goto %CONFIG%

这条命令应出现在所有要求 MS—DOS 执行的通用命令之后。

(2)给 AUTOEXEC.BAT 文件增加标号，这些标号应该与 CONFIG.SYS 文件中相应的配置块名称相匹配。例如，相应于[steve]配置，需要在命令组前插入下列标号：

```
:steve
```

(3)在 AUTOEXEC.BAT 文件末尾插入下列标号：

```
:end
```

(4)在相应于每种配置的命令组之后，增加下列命令：

```
:goto end
```

这条命令指示 MS—DOS 转到标志为“:end”的命令行执行。在这行以后出现的所有命令在任何配置下均被执行。

相对[NO1]等配置块的 AUTOEXEC.BAT 为：

```
@ECHO OFF
GOTO %CONFIG%
:NO1
PATH C:\;C:\MSDOS;C:\WPS;C:\FOX
APPEND C:\WPS;C:\FOX
GOTO END
:NO2
PATH C:\;C:\MSDOS;C:\WPS;
APPEND C:\WPS;C:\MSDOS
C:\MSDOS\SMARTDRV.EXE
CD WPS
SPLIB/2
SPDOS CIZU
WPS
CD\
GOTO END
:NO3
PATH C:\;C:\MSDOS;C:\WINDOWS
CD\WINDOWS
WIN
CD\
GOTO END
```

在按下用户所需的选项后，系统自动执行配置块的各语句，同时向 AUTOEXEC.BAT 传送，由 AUTOEXEC.BAT 设置“GOTO %CONFIG%”语句选项执行相应程序段。在批处理中可以设置自动进入各自的管理系统。

2.4.3 多配置系统高级用法的实现

多人共用 1 台微机或运行配置要求不同的应用程序时，就必须修改配置文件。但在今天，不断增强的微机性能使一般用户很难真正地去掌握并使用它，因此各升级 DOS 版本都在不断加强用于 AUTOEXEC.BAT 和 CONFIG.SYS 的命令。

在 DOS 的新增功能中，提供了在 CONFIG.SYS 文件中定义多种配置，提供了忽略启动命令，提供了一个可等待键盘输入以决定批处理程序分支的交互式命令(CHOICE)。虽然 DOS 用户手册

详细介绍了如何把 TSR 和驱动程序搬到上端内存区，如何合理分配常规内存、扩充内存、扩展内存，即使一个很有经验的用户也很难解决这些问题。

我们通过大量实践，得出了一套完整的系统配置方案，这套方案充分地发挥了 DOS 新增功能的作用，使用户毋须过多了解 DOS 的命令，就能最大限度享用其提供的功能。

2.4.3.1 自动优化内存模块(MemMaker)

用户为了节省常规内存的空间，常修改 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS 以把常驻内存的程序搬到上端内存区，但往往解决不了 EMM386 与 ROM 模块(或 RAM 缓冲区)定位在上端内存区插入卡地址的冲突问题。MemMaker 模块为 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS 增加了必要的命令，可自动创建 UMB，并修改 TSR 和设备驱动程序的命令，以便把它们顺利地装入 UMB。它还可根据用户的需要，选择要优化的那个驱动程序或 TSR，是否需要主动扫描高地址区，是否要优化高地址区以同 Windows 共用，是否需要把扩展的 BIOS 数据区从常规位置换到高地址区等。

MemMaker 模块的应用方法：

我们知道由 DOS 所管理的存储器分为常规内存(640K 以下区域)、XMS 扩充存储器(640K～1024K 之间的内存称 UMB、1024K～1088K 称 HMA、1088K 以上内存称 EMB)、EMS 扩展存储器。有些版本的汉字程序不能将显示字库放入扩展内存，只能选择常规内存或硬盘，但因占用太多的内存，运行中常导致内存溢出；有一些程序支持 EMM386. EXE 用 XMS 存储器来模拟扩充存储器，但另外一些程序却不支持。例如，在运行 Windows 时安装 EMM386 要用 NOEMS 开关，而在 MS－DOS 下则要用到 RAM 开关。对诸如此类的问题，全部可用多配置来解决，下面介绍使用 MemMaker 及 DOS 提供的一些系统配置工具去优化 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS 文件，其要点如下：

1. 我们知道绝大多数程序的运行是使用常规内存，如果一个程序因为内存不够而溢出，多数是因为缺乏足够的常规内存。释放常规内存的方法有：

(1)运行 MemMaker 将设备驱动程序和其它驻留程序从常规内存转移到上端内存去。

(2)使用扩展内存，在高端内存区(HMA)运行 MS－DOS，从而不必占用常规内存。

(3)选用多配置 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT 文件，使它们不启动不必要的驻留程序。

2. 对于象 SUPER－CCDOS6. 0F 这样不能使用扩展内存的系统，可作为一个配置块 FZ5 来处理，定义的方法如下：

(1)先定义一个起始菜单，以后计算机每次启动时都显示它，供用户选择。

(2)一个配置块以块头(以中括号括起来的名字)开始，每个块的内容都是用户选择的由 CONFIG. SYS 命令组成。

3. 多配置高级用法具体实现步骤：

(1)首先按自己的需要，把所有不使用 EMM386. EXE 的命令，编辑好 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS。

(2)重新启动机器，反复运行 MemMaker，得到内存配置最优化时的 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS。

(3)将 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS 更名。

(4)把所有可以使用 EMM386. EXE 的命令编辑生成 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS。

(5)重新启动机器，反复运行 MemMaker，得到内存配置最优化时的 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS。

(6)DOS 提供了能在单个 CONFIG. SYS 定义多种不同的系统配置，可选用其中任一种启动

计算机。我们可将③和⑤得到的文件合并编辑成新的 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS，这样获得的系统配置就可满足用户的各种需要。

2.4.3.2 CONFIG. SYS 中新增的命令

(1)INCLUDE 命令，功能是在一个配置块中包含另一个配置块的命令；

语法为：INCLUDE＝BLOCKNAME；

参数说明：BLOCKNAME 指定要包含的配置块。

(2)MENUCOLOR 命令，功能是设置启动菜单的前景色和背景色；语法：MENUCOLOR＝X[,Y]；参数说明：X 决定菜单文字的颜色，Y 决定屏幕背景的颜色，背景色缺省为黑色。X，Y 的取值范围是 0－15。

(3)MENUDEFAULT 命令，功能是确定 DOS 菜单的缺省菜单项，还可以设置启动菜单的等待时间。如果没有这一命令，DOS 把缺省值设为 1。语法：MENUDEFAULT＝BLOCKNAME[,TIMEOUT]；参数说明：BLOCKNAME 确定缺省菜单项目对应的配置块，该配置块在 CONFIG. SYS 中必须有定义。DOS 显示启动菜单时，缺省项为高亮显示。TIMEOUT 规定 DOS 在用缺省菜单项启动系统前等待几秒种。TIMEOUT 的取值范围 0－90，如果没有此项，那么只有按了 ENTER 键后系统才继续执行。

(4)MENUITEM 命令，功能是指定一个启动菜单项目。在一组菜单中，最多能有 9 个菜单项目。语法：MENUITEM＝BLOCKNAME[,MENUTEXT]；其参数说明：BLOCKNAME 确定一个与本菜单项目相关的配置块，该块在 CONFIG. SYS 中必须有定义。如果 DOS 找不到该配置块就提示错误信息，而且启动菜单中也不显示与该块对应的菜单项目。BLOCKNAME 最多包含 70 个字符。MENUTEXT 确定每个菜单项目在启动菜单中显示的内容，如果没有此参数 DOS 将显示 BLOCKNAME，MENUITEM70 最多包含 70 个字符。

(5)SUBMENU 命令，功能是用于指定当某菜单项被选择后的下级菜单，语法：SUBMENU＝BLOCKNAME[,MENUTEXT]，参数说明：BLOCKNAME 确定一组与本菜单项目相关的子菜单，该块在 CONFIG. SYS 中必须有定义。如果 DOS 找不到该配置块就提示错误信息，而且启动菜单中也不显示与该块对应的菜单项目。BLOCKNAME 最多包含 70 个字符。MENUTEXT 确定每个菜单项在启动菜单中显示的内容，如果没有此参数 DOS 将显示 BLOCKNAME，MENUITEM 最多包含 70 个字符。

2.4.3.3 多配置实现的 CONFIG. SYS

CONFIG. SYS 文件的内容如下：

[MENU]

MENUITEM＝FZ5

MENUITEM＝EMM&WINDOWS

MENUCOLOR＝15,1

MENUDEFAULT＝FZ5,5

[FZ5]

DEVICE＝C:\MSDOS\HIMEM. SYS /INT15＝512(交替法存取 XMS 的程序，保证了 SPOVL 模块正确运行。)

BUFFERS＝5,0　　(应小于 9，可避免与 SMARTDRV. EXE 冲突)

FILES＝30

DOS＝UMB

```
DEVICEHIGH /L:2,44592 =C:\MSDOS\DBLSPACE.SYS /MOVE
BREAK=ON
[EMM&WINDOWS]
DEVICE=C:\MSDOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\MSDOS\EMM386.EXE RAM
BUFFERS=9,0
FILES=30
DOS=UMB
FCBS=4,0
DEVICEHIGH /L:1,12048 =C:\MSDOS\SETVER.EXE
DOS=HIGH
DEVICEHIGH /L:2,44592 =C:\MSDOS\DBLSPACE.SYS /MOVE
BREAK=ON
```

2.4.3.4 针对多种配置修改 AUTOEXEC.BAT 文件

系统启动时自动执行 AUTOEXEC.BAT 文件，但对多配置的系统，就需要启动不同文件，这时 AUTOEXEC.BAT 文件中根据选中配置块名的环境变量 CONFIG，利用 goto 命令使 AUTOEXEC.BAT 执行不同的命令集。其构成规则为：

1. 在所有要求 DOS 执行的通用命令之后加入 goto %config %。

2. 给 AUTOEXEC.BAT 增加标号，这些标号应该和 CONFIG.SYS 文件中相应的配置名称相匹配。如相应于[FZ5]的配置则为:FZ5，在相应的每种配置的命令组之后，要加入命令:goto end，在:end 以后出现的所有命令在任何配置均被执行。

针对 2.4.3.2 中的 CONFIG.SYS，应用构成规则可得到相应 AUTOEXEC.BAT：

```
@ECHO OFF
DOSKEY
LH /L:1,63088 C:\MSDOS\VSAFE
SET TEMP=C:\TEMP
GO TO %CONFIG%
:FZ5
LH /L:0;1,42384 /S C:\MSDOS\SMARTDRV 1024 512
PATH C:\MSDOS;D:\PCTOOLS;E:\FOX
GOTO END
:EMM&WINDOWS
PATH C:\MSDOS;D:\WINDOWS;E:\BC\BIN;D:\PCTOOLS;D:\CSTAR
GOTO END
:END
CLS
PROMPT $P$G
```

2.4.3.5 几点应注意的问题及使用技巧

1. 计算机启动后，会首先提供菜单让您选择，如选数字 1 或 5 秒内没有菜单选中，则启动 FZ5 下的配置命令，这时可正常运行由 LOCK93、YULOCK 等流行加密软件加密后向硬盘安装的系

统,例如各种名片系统或软字库 Super－CCDOS6.0F。如略去 AUTOEXEC.BAT 且运行 MEM 可得到:

Memory Type	Total	= Used +	Free
Conventinal	640K	63K	577K
Extended(XMS)	2624K	64K	2560K

MS－DOS is resident in the high memory area.

如选 2 则可以使用一些占用很大常规内存且使用 EMS 的软件,如图形处理、游戏软件及 WINDOWS 3.2、中文之星 2.0 等等,并极大地提高软件的运行效率。我们如略去 AUTOEXEC.BAT 且运行 MEM 可得到:

Memory Type	Total	= Used +	Free
Conventinal	640K	22K	618K
Upper	155K	83K	72K
Extended(XMS) *	2917K	240K	2677K

MS－DOS is resident in the high memory area.

这时常规内存只被占用了 22Kbytes 字节,剩余内存达到 618K,占用大内存的文件自然可以正常运行,象 SUPER－CCDOS5.1 即使用 SPLIB/2 将汉字显示字库全部装入常规内存,也同样能正常运行。由于 EMM386.EXE 可以使用 XMS 模拟 EMS,这样尽管 WINDOWS 和基于 WINDOWS 的某些应用程序不能使用 XMS,然而它们可以使用 XMS 模拟的 EMS。

2.如果用户使用中发现问题,怀疑与配置文件有关时,可按 F5 键或 SHIFT 键完全略过 AUTOEXEC.BAT 和 CONFIG.SYS 命令;也可以按 F8 键,MS－DOS 将逐条确认每一条 CONFIG.SYS 命令,回答 Y 则执行该命令,回答 N 则略过,如要执行所有的剩余命令则敲 ESC 键即可,而略过剩余命令则按 F5 键。

3.用户每次修改 AUTOEXEC.BAT 和 CONFIG.SYS 命令后,应再次运行 MemMaker 以优化内存。

4.实现 MS－DOS 6.2 多配置系统高级用法的关键在于:

(1)必须把 MemMaker 和多配置系统结合起来使用。

(2)CHOICE 与多配置结合使用,使配置更加容易。

(3)启动时,在配置存在问题时,F5 键略过系统配置非常有用。

(4)启动时,按 F8 键进入交互式引导下,每次 DOS 单步运行 CONFIG.SYS,由用户确定是否执行该步命令,最后还询问用户是否跳过 AUTOEXEC.BAT,它能帮助用户确认 TSR 或设备驱动程序中的问题。

(5)本书中给出 AUTOEXEC.BAT 和 CONFIG.SYS 是作者根据实际需要,按 2.4.3.1 节中 3 总结的 6 条规则实现的。

以上 MS－DOS 6.2 的实用方法,在 Compaq33/20E、Toshiba－Dynabook386/20、Um386/33、IBM PC386 及其兼容机上均获成功。

2.4.4 系统优化的深入探讨

软件的快速更新换代,对硬件的要求越来越高。在一台普通的、具有 4M 内存、120M 硬盘的

386机器上，如不进行优化，几乎无法容纳和使用象BORLAND C++ 3.1、中文WINDOWS 3.1、金山汉字WPS 3.0F等常用软件。为了使微机具有较高的性能，不仅需要高性能的硬件，更需要优秀的操作系统及合理的配置。在同一台微机上，经过软件优化处理后的系统的总体性能，要比没有作任何优化时高出20%～40%左右。我们经过对机器的优化，将硬盘容量加倍，配置优化等手段将以上大程序装入一台普通的386机器，并一直运行正常。硬件优化由于成本高、限制多而跟不上软件升级的潮流，故对一般用户应优选软件方法来优化系统。中西文DOS6.0～6.22以其强大的内存管理机制、高速精悍的内核、方便有效的在线帮助等，可以使286以上机器充分发挥出应有的潜能，下面将从各类系统资源的优化方法出发，来谈谈如何提高微机使用的整体性能。概括起来，优化系统的主要方法有：

2.4.4.1 DOS系统优化的方法

1. DOS的性能优化的基本方法是：

①将DOS装入HMA；

②将设备驱动程序装入UMB；

③高端内存的自动装入；

④使用缓冲区命令；

⑤使用FASTOPEN程序；

⑥利用内存来构造RAM盘和磁盘高速缓存；

⑦各种设置方案的配合适用。

在以上这些方法中，已经介绍了如何利用HIMEM.SYS、EMM386.EXE、DOS命令、DEVICEHIGH、LOADHIGH、MEMMAKER来优化内存，在此就不再赘述与此完成一样功能的①～③，下面将着重介绍④～⑦。

2.4.4.2 使用缓冲区命令

CONFIG.SYS文件中的BUFFERS命令将规定DOS保留给文件传送的缓冲区个数。在一定范围内，缓冲区越大(最多约为50)，系统运行越快。但超过了某一值后，增加缓冲区个数只能允许使用更多的内存，而不会增加速度。系统缓冲区数目取决于该系统的硬盘容量。

硬盘容量	缓冲区数
40M以下	20
40～79M	30
80～119M	40
120M以上	50

若DOS正驻留在HMA时，BUFFERS并不会占用更多的常规内存。

2.4.4.3 使用FASTOPEN程序

DOS中的FASTOPEN程序，可以加速对文件和目录的访问。它所采用的也是高速缓冲的技术，称为文件名缓冲(Filename Cache)，能同时跟踪用户打开的文件和目录位置，将其保留在内存中，从而使后面的操作能更快地存取这些文件。如果用户程序重复地打开和关闭文件，比如数据库程序，采用FASTOPEN是很有帮助的。可以在CONFIG.SYS文件中如下设置：

INSTALL=C:\DOS\FASTOPEN C:=50[/X]

其中C:=50参数指定FASTOPEN能同时跟踪C盘上50文件的操作；[/X]开关将FASTOPEN装入EMS。在386以上系统中还可以将其装入UMB。FASTOPEN的一个缺点是不

能加速所有的磁盘存取，若用户程序不采用标准的DOS功能调用来存取文件，FASTOPEN将不会改善系统性能。

2.4.4.4 利用内存来构造RAM盘和磁盘高速缓冲

如果系统中的内存总量很充分，而日常程序本身用不到这么多的内存时，就可用富余的内存来构造一个RAM盘或磁盘高速缓冲。这样会大大地加快一些程序的执行速度。所谓RAM盘是指让一块内存区域象一个磁盘驱动器一样工作。安装RAM盘时，除了占用系统RAM外，并不需要任何额外的硬件，仅需要安装一个专门的设备驱动程序使得MS－DOS将一部分内存当作一个磁盘驱动器来对待。需要注意的是，RAM盘上的内容在关机后将会丢失，因此，尽管可将它当作普通驱动器来使用，但必须在关机前将其内容拷贝出来，或只存放一些中间文件。磁盘高速缓冲(disk cache)基本上是一个大型的磁盘缓冲区，用该缓冲区来存放从磁盘中读入的信息。当MS－DOS再次从磁盘中读取时，由于已在缓冲区中保存了上次读入的信息，因此，只要所读的内容仍然位于此缓冲区内，就不必再从磁盘上读取了。从磁盘高速缓冲区中读取信息比从磁盘上直接读取要快得多。

1. RAMDRIVE. SYS设备驱动程序

MS－DOS所提供的用于构造RAM盘的设备驱动程序是RAMDRIVE. SYS。根据内存数量既可以构造一个大的RAM盘，也可以构造多个RAM盘，每个RAM盘都需要一条带有不同参数的RAMDRIVE. SYS设备驱动程序。可在CONFIG. SYS文件中有Device命令装入RAMDRIVE. SYS。不过，装入上端内存中的是RAMDRIVE. SYS设备驱动程序，而不是EMM386. EXE所构造的RAM盘。选用RAMDRIVE. SYS来构造一个RAM盘的策略对于那些只读盘十分有效。例如，对编译程序，可将它要生成的中间程序放入RAM盘；对汉字处理程序，可将一些常用字库拷贝到RAM盘，然后指定路径。这样会极大地提高此类应用程序的运行速度。但要记住RAM盘的缺点，那就是，它占用内存，并且关机后，RAM盘上的信息就会丢失。

2. 用SMARTDrive来构造磁盘高速缓冲

MS－DOS所提供的磁盘高速缓冲工具名为SMARTDrive，它最初是为Microsoft Windows而设计的，在MS－DOS 5.0的名字为SMARTDRV. SYS，可安装在CONFIG. SYS文件里；而在DOS 6.0和MS－DOS 6.2里，SMARTDrive是一个内存驻留程序，可在AUTOEXEC. BAT里作为一条运行命令来安装。

SMARTDrive可同时为你的磁盘提供读高速缓冲和写高速缓冲。从磁盘里读入的信息放在内存中，可用于下一次的快速获取，这是读高速缓冲的原理。写高速缓冲的实现是将写入磁盘的信息放入缓冲区里，而不必一次写入一组。这样也会带来一个问题，那就是如果在把信息写往磁盘以前关闭了计算机，所写的信息就会丢失。在MS－DOS 6.2以后，在未完成向磁盘中写数据时，不退回DOS命令行，因此，用户大可不必担心数据丢失。

SMARTDrive使用的基本格式如下：

c:\dos\smartdrv. exe [[drive [+|-]]・・・]

先要指定正确的路径。drive是你想要缓冲的驱动器的字母，没有冒号；drive是任选的项，因为SMARTDrive会自动地为所有的驱动器加入读和写高速缓冲。驱动器字母后带有加号，表示激活它的高速缓冲；带减号表示去掉它的高速缓冲。

2.4.4.5 各种设置方案

MS－DOS可使用多种形式的内存，我们已在前面介绍了几种基本的内存管理方案。但是，实际情况是千变万化的，需要按照自己的机器特点和要从事的主要工作，来进行优化配置。这里只能

提供一些最一般的内存管理原则和方案。

无论采用哪种方案，采用如下三个步骤都可以极大地提高内存的使用效率：

①如果可能，尽量增加一些物理内存(RAM)。今天的内存芯片容量大，价格便宜，尽可能多的物理内存是每种解决方案的基础。

②研究一个 MS－DOS 的各种解决方案，也可考虑由第三方厂家提供的内存管理程序。

③研究一下 RAM 和一个磁盘高速缓冲。

1. 对基于 8086/8088 的计算机

MS－DOS 为基于 8086/8088 的计算机提供的内存管理方案很有限，这时最好选用由第三方厂家所提供的内存管理程序。最好的办法是使用扩充(expanded)内存。具体步骤是：

①往计算机上添加一块 LIM EMS 4.0 的内存卡。此卡禁止除 256KB 以外的常规内存，剩下的 384KB 以扩充内存来回填，从而形成总共 640KB 的常规内存。

②在 EMS 卡上安装尽可能多的内存芯片。至少应买 1MB 的内存。

③安装 EMM 设备驱动程序，通常 EMM(扩充内存管理程序)设备驱动程序是与 LIM EMS 4.0内存卡一起提供的。可在 CONFIG.SYS 文件中加入命令来装载 EMM 设备驱动程序。

④安装某个第三方厂家提供的内存管理程序。

⑤对于使用汉字的用户，应尽可能安装一个汉卡，这样可节省汉字字库占用的内存。

⑥充分有效地利用内存。有些应用程序可直接访问扩充内存，如果不能，可将扩充内存构造为 RAM 盘和(或)磁盘高速缓冲。

2. 基于 80286 的机器

尽管基于 80286 的计算机所能采用的内存管理方案没有基于 386 的计算机丰富，但如下步骤仍可增强它的内存管理能力。

①给计算机添加尽可能多的扩展内存。大多数基于 80286 的计算机都带有 1MB 的 RAM，即 640KB 的常规内存和 384KB 的扩展内存，许多程序都能使用扩展内存，对 RAM 盘和磁盘高速缓冲，扩展内存也是大有益处的。

②增加一个 LIM EMS 4.0 的内存卡，并且尽可能多地回填常规内存。

③在 EMS 卡上安装尽可能的 RAM 芯片。

④安装用于内存管理的设备驱动程序，包括 HIMEM.SYS 和 EMM 设备驱动程序。

⑤使用 MS－DOS 所提供的内存功能。对基于 80286 的计算机，可使用 DOS 命令的一部分装入 HMA。

⑥将设备驱动程序和内存驻留程序装入扩展内存；并且，如果使用了内存管理程序，还可以将一些系统资源装入 UMB 中，或“偷去”一些显示内存来作常规内存。

⑦如果使用汉字，安装一块汉卡。

⑧充分利用各种内存。有些程序需要使用扩展内存或扩充内存，或二者兼用，如果都不使用，则可构造一个 RAM 盘和(或)磁盘高速缓冲来改善计算机的性能。

3. 基于各类 386 的计算机

①往机器上添加扩展内存。

②使用 MS－DOS 的各种内存管理命令。先要安装 HIMEM.SYS 扩展内存设备驱动程序，然后使用 DOS 命令将 MS－DOS 的一部分装入 HMA，并让 MS－DOS 准备好 UMB。最后安装 EMM386.EXE 来生成 UMB，或模拟扩充内存，或二者都执行。

③将设备驱动和内存驻留程序装入 UMB。如果使用第三方的内存管理程序，还可将系统资源

装入 UMB。

④选择系统配置。如使用 EMM386.EXE，用扩展内存来模拟扩充内存；也可构造一个 RAM 和(或)磁盘高速缓冲。

⑤"偷"掉部分显示内存，例如，如果不使用图形，则可将 EGA、VGA 的额外显示内存"偷来"，管理软件可提供这样的功能。

⑥如果使用汉字，安装一块汉卡。

⑦充分利用内存。采用扩展内存、扩充内存、上端内存、RAM 盘和(或)磁盘高速缓冲等方案，最大限度地利用各种内存。

系统性能优化的主要途径是通过实现多种应用情形下的系统最优配置，而不是增加硬件投资，用户可以通过选用高版本 DOS(如 MS—DOS 6.0 和 MS—DOS 6.2)，来倍增硬盘容量，优化配置，从而增强程序运行的速度。象前面提到的大程序如 BORLAND C++ 3.1 占用近 50M 的空间，但放入 DoubleSpace 盘中，就可以小多了。以上规则适用于所有可装入 DOS 6.0～6.22 的机器。

第三章

电脑游戏与防病毒

电脑游戏内容丰富，流传甚广，但是很有一些游戏软件带有计算机病毒。如不加以防范，就可能给我们的工作带来损失。因此，启动游戏软件之前，首先应该对游戏软盘进行查毒和消毒操作。本书将以目前较为流行的查解病毒软件"超级巡警"——KV100 作一介绍。

3.1 KV100 的使用说明

该软件有以下几个特点：一是能查能杀，独特的开放式系统，有利于用户自己不需编程序就可简单方便的不断增加到查出千万种病毒的数量，克服了以往的查病毒软件难以增加查新病毒的能力而不断被淘汰的缺点，用户不必为不能查新病毒而发愁了；二是在世界上首次设计有独特的对抗变形病毒的代码过滤器，能查出变换自身代码的变形病毒，使伪装再深的变形病毒也难漏网；如：能一个不漏的查出在我国发现的一种高级二维变形病毒——Doctor（变形医生），而其它软件无法查出或漏查；三是能按用户意愿主动在软盘上保存硬盘正常的主引导信息，日后被病毒破坏后硬盘不能启动时，即可用该软件再恢复；四是能用反查对比法检查主引导信息是否正常；五是能安全查解所有主引导区病毒，即在更新主引导记录前，先往软盘上备份原主引导信息，以防不测时可再恢复原样；六是本软件的广谱智能检测系统可查出许许多多引导区和文件类未知名新病毒；七是一次起动该软件可查许多软（硬）盘；八是用 0.3 秒的时间就可快速查出内存中是否驻留病毒，可查出96%以上驻留在内存中的未知名新病毒；九是具有自我保护、自我修复、自我解除所有感染上的病毒，即具有金蝉脱壳之功能，类似于防病毒卡永保自身清洁和完整。本软件包现已可查解 2800 多种已知名字的病毒，以后你还能用本软件不断查出新的病毒。

3.1.1 KV100 的功能及使用方法

（1）KV100 〈回车〉（根据主菜单提示，可查、可杀病毒。半途中要退出，请按一下 Esc 键即可），清除主画面中列出的病毒时速度较快。查毒时因较仔细，速度稍慢。

（2）KV100/B 〈回车〉注意，使用这种格式前，应用本软件查 C 盘证明无病毒再用无病毒的 DOS 系统软盘引导机器，以确保内存中无驻留病毒。这种格式向 A 盘备份一个是无病毒的硬盘主

引导信息档案，其名为：HDPT.DAT。然后请在软盘的标签上写明机器型号、硬盘容量、分区大小后长期保存好，以便以后这个硬盘主引导信息一旦被病毒破坏，或主引导记录被破坏硬盘不能启动时，再用以下格式恢复到这个硬盘(不可恢复到别的硬盘中！)。这种格式还可协助查出主引导记录是否有病毒或有不正常。

(3) KV100/HDPT.DAT 〈回车〉这种格式将备份在A盘的硬盘主引导信息档案恢复到该硬盘中，不可搞错硬盘！也必须证明这个硬盘以后没重新分区和格式化！上述两种格式配合使用可解决大部分硬盘主引导信息破坏不能启动的现象。

(4) KV100/K 〈回车〉这种格式能安全清除所有引导区型病毒。即在清除硬盘主引导区病毒前，先请你在A驱动器中放一软盘以便将硬盘患毒或不正常的主引导信息备份在软盘上，其文件名为：HDPT.VIR。这个文件是预防万一原硬盘的主引导信息中有某种加锁的密码也被解除了而不能工作时，再用以下格式将A盘上HDPT.VIR文件中原硬盘主引导信息原样恢复到硬盘。注意，使用这种格式前，应用无病毒的DOS系统软盘引导机器。

(5) KV100/HDPT.VIR 〈回车〉这种格式能将用KV100/K格式后暂存在软盘上的不正常的主引导信息原样恢复到硬盘。

(6) KV100 VIRUS.DAT 〈回车〉(VIRUS.DAT文件在当前盘中)

或KV100 C:VIRUS.DAT 〈回车〉(将VIRUS.DAT文件拷贝在C盘中使用)

如果用户扩展的病毒特征码数据文件不是VIRUS.DAT名字，而是其它名字，可以拷贝到C盘中(或B盘中、或当前盘中)，再键入：A> KV100 C:XXX.XXX<回车>即可。

这种格式不清除病毒，只搜索病毒。

3.1.2 如何自升级增加KV100查病毒和查变形病毒的数量

你可将一些新病毒的特征字串(每一个病毒特征串可选7至5000个字节)用编辑软件如PE2、PCTOOLS、(CCED、WPS用非文书)等编写一个至数个病毒特征码数据库文件，文件的名字由你随意起，如上面的VIRUS.DAT。其内容及格式如下：

例1："0E BB ?? ?? 1F B9 ?? ?? B2 ?? 81 C1" Found Omicron/FLIP Virus 用KV100清除；

例2："F3 A5 0E 1F B4 3D BA" Found DIR－2 Virus －> 用KV100清除；

例3："13 04 %% B1 06 %% D3" 发现普通的新病毒！用KV100给出的方法解除；

例4："9C %% 0E %% 56 %% 83 %% 2E 80 %% 75 %% E9"发现Doctor(医生的忠告)变形病毒！(属二维变形病毒，用KV100.EXE清除)

例5："AA AA %% BB BB %% ?? %% CC" 发现XX号变形病毒!!!

例6："B8 ?? 42 ?? ?? ?? ?? ?? %% B4 40 %% %% B8 ?? 57" 发现普通的感染文件新病毒!......等等。

你可以随时将发现新病毒的特征字串添写进去，可达千百种，你也可分开多建几个VIRUS1.DAT、VIRUS2.DAT、...，使用时分别调用，那么你就具备能查到无数种病毒的能力。

注意：

1)上述病毒特征串后面的文字串中不得使用“"”这个西文双引号！

2)在一选定的病毒特征串中，如果其内有部分一定位置上的代码是病毒每感染一个目标后都要使其变换，这些常变换的代码可用两个问号“ ?? ”来代替。见上述第一例。每一个双问号代表一个字节。

3)在一选定的病毒特征串中，从第一组(有 1 个字节以上) 不变的特征码后到第二组不变的特征码之前，这之间的代码，它们不仅常变换，而且在每一个被感染的目标中，它们之间的间距也不相同，如果是在 32 个字节内变化，可以用双" %% "百分号来过滤这之间的代码。同样第二组到第三组，...，以此类推。见上述第三、四、五例。

4)双问号" ?? "和双百分号" %% "可交叉使用，见上述第五例。

5)当两组特征码之间的距离大于 32 个字节时，大于部分可增加一些双问号" ?? "来接续，见上述第五例。或多用几个" %% "双百分号，见例 6。每一个双百分号代表 32 个字节，如果有连续的 2 个" %% %% "双百分号，这表示下一组病毒特征码在最后一个双百分号代表的 32 个字节之间，即在第 33 至 64 个字节内。如果有连续的 3 个" %% %% %% "双百分号，即病毒特征码在最后一个双百分号代表的 32 个字节之间，即在第 65 至 96 个字节内，以此类推。在选每一个病毒的特征码串加后面的文字提示串时，其字节数可达 5000 个字节。

一些狡猾的病毒，每传染一个目标，就将自身代码变化一次，几乎没有三个连续的代码与前一病毒的代码相同，使常规的查毒软件失效。但是建立在 DOS 基础上的病毒，难以不在一定字节的范围内使用几个不是连续的但必需的代码，只要在每个被感染的目标内，即在病毒主体内有三组以上不变的代码，我们就可以对其特征码过滤，找出病毒，如下：

"9C ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? 83 ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? B8 F1 ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? 2E 80" 发现 Doctor 变形病毒 !!!

上述字串中的"9C...83...B8F1...2E80" 是在病毒代码中四个不连续但有相对固定位置的代码(选每一个病毒特征串加上后面的文字提示，可在 5000 字节的范围内选。)

?? 一取代病毒常变换的代码(一个字节)，这里用来对变换的代码进行过滤。

如果上述每相邻两个字串的间隔距离在 32 个字节内是变化不固定的 ，应采用以下格式："9C %% 0E %% 56 %% 83 %% 2E 80 %% 75 %% E9" 发现 Doctor(医生的忠告)变形病毒！

%%—表示在 32 个字节范围内，对两组特征码之间的距离和代码进行过滤。

上述查病毒这一特点，可以说是 KV100 的精华。比如说，用以下一组广谱特征码：

"13 04 %% B1 06 %% D3" 发现普通的新病毒！用 KV100.EXE 清除！

拥有 KV100 的用户，用上述这一组广谱特征码就可查出：Ping－pong(小球)、Pakistan－Brain(巴基斯坦智囊)、Stoned(石头)、Bloody(6.4)、Hong－Kong/ Azusa(2708) 、Michaelangelo (米开朗基罗)、Disk killer(新杀手病毒)、Pretty Girl(漂亮女孩) 、CMOS Destroyer (CMOS 设置破坏者)、Ctrl＋ Break(中断就破坏)、New Century(新世纪)、Yankee Doole(扬基多德)、Trill(颤动声)、Invader(侵入者)、Plastique(塑料炸弹)、Liberty(自由者)、广大一号病毒、Flip－PT(在引导区的病毒)、Mask－1、Mask－2(假面具)等二十种以上病毒。

与 KV100 配套的 VIRUS.DAT 这个病毒特征码库中，有许多组这样高效的广谱特征码，再加上内部的智能系统，使 KV100 能查出以后出现的许许多多不知名的新病毒。

再如，二维变形病毒 Doctor(医生)，不断变换和加密自身代码，使以往的查毒软件不知怎样取其特征码才能够去查找它，或使其漏查一部分，而 KV100 只用以下一串病毒特征码，就可轻而易举将其全部查获：

"9C %% 0E %% 56 %% 83 %% 2E 80 %% 75 %% E9" 发现 Doctor(医生) 二维变形病毒！ 用 KV100 清除！

从以上两例可见 KV100 查病毒的高超之处。这是 KV100 利用随时增加病毒特征码的方法来搜索新病毒。另外 KV100 内部的智能检测系统查引导区新病毒更加高超，一些引导区新病毒能逃

脱国外著名的查毒软件1993年108版的SCAN和CPAV1375的搜索，但都被KV100的智能检测系统查出来，比如：Torch（火炬）、1991、BUPT/9146病毒等。其次，KV100利用已配备在病毒特征码数据库（VIRUS.DAT）中的部分文件类病毒广谱特征码来对文件进行扫描分析，可查出许多不知名和变种的感染文件类新病毒，这一点也是SCAN、CPAV、MSAV不能相比的。

以上说明，KV100最大的优点是具有高超的病毒特征代码过滤器，是国内外所有抗病毒软件中独一无二的优点，这一优点，使利用病毒特征码来查病毒的方法产生了一个飞跃。为原来传统的查病毒方法"病毒特征码比较法"注入了新的活力。目前来说，还没有这种方法不能去查找的病毒。

3.1.3 自我检查、自我修复、自我解除所有感染上的病毒

每次执行KV100，程序会进行自检，关键部位稍有变化或感染上了病毒，KV100都会自动修复如初。每次自动修复过程中，都会先将原有问题的KV100做一备份。如果以后使用中不小心使KV100感染上了不知名新病毒，KV100会报警并自动的统统解除。如果KV100自身被破坏的已经不能执行了，或系统内存有病毒，这时，可用无病毒DOS软盘引导机器，调用同一软盘上专门为此配套的修复工具——KV100FIX.EXE来进行自动修复。所以KV100在抗病毒过程中具有自维护和外维护两种方法，这一功能确保了KV100自身洁净、完好。这一特点在国内外所有的抗病毒软件中也是独一无二的。

3.1.4 检查或备份硬盘主引导信息功能

使用KV100/B的格式时，该软件可在软盘上备份一个硬盘的主引导区档案，并且在备份前会自动先检测主引导记录是否患有病毒或有不正常现象，如有，将警告用户要备份的档案有病毒或不正常，是否继续进行。当然，可强行备份。如果没有不正常现象，程序会提示在A驱动器中插入一张已格式化的软盘以便存储主引导信息档案。该档案名为：HDPT.DAT，其名字含义为：硬盘分配表数据。当做完这项工作后，应将软盘贴好写保护，并在标签上写明主机型号、硬盘容量、分区大小，然后妥善保管。当日后硬盘因主引导信息损坏或被病毒破坏而不能起动时，我们可以用KV100/HDPT.DAT的格式将保存在软盘上的HDPT.DAT档案内容再恢复到硬盘主引导区中，即可恢复硬盘的起动性能。这一步骤，对电脑用户来说，是非常有用的。

有了这一项条件后，用户还可用DOS5.0及以上版本的无病毒系统软盘配合启动机器，进行SYS C：传递DOS系统，那么基本上所有的因硬盘主引导信息坏、或因硬盘1面0柱1扇区DOS引导信息坏以及因DOS三个主引导文件坏的原因而不能起动硬盘的现象都可解决。

3.1.5 可安全解除所有主引导区病毒

KV100除了可清除其主画面列出的一些新病毒外，还可清除所有硬盘主引导区病毒和软盘DOS（BOOT区）引导区病毒。其使用格式为：KV100/K。如果要清除硬盘主引导区病毒，程序会先对其检查，如果主引导记录正常，程序会告知无病毒。如果操作者怀疑有病毒或不正常，可在A驱中插入一张已格式化的软盘，程序用来先备份有毒的主引导信息档案，该档案名为HDPT.VIR，备份完后再清除硬盘病毒或更新主引导记录。

备份HDPT.VIR文件的目的是一旦有些特殊、新式硬盘上有独特的主引导信息，或有两种操作系统的主引导信息，或是加密、加锁了的主引导信息，在解病毒后也被更换掉，有可能造成硬盘不起动了，在这种情况下，可用KV100/HDPT.VIR的格式再将软盘上的原主引导信息恢复到硬盘中。所以KV100在清除硬盘主引导区病毒时是很安全的。

如果硬盘 DOS 引导区感染上了新病毒,KV100 查出后为了更安全起见,会建议你,用相同版本的无病毒 DOS 系统软盘引导机器后,再 SYS C: 即可解除病毒。

3.1.6 反查比较法

KV100 还可以用反查法比较来证明原主引导信息是否被病毒感染或被更换。

格式如下:(需先前取得自己 C 盘上的正常的主引导信息的代码,需大于 30 个字节)

用编辑软件编写如下格式:(假设起名为 IBMBOOT. DAT)

"FA 33 C0 8E D0 BC 00 7C 8B F4 50 07 50 1F FB FC BF 00 06 B9 00 01 F2 A5 EA 1D 06 00 00 BE BE 07 B3 04 80 3C 80 74 0E 80 3C 00 75 1C 83 C6 10 FE CB 75 EF CD 18 8B 14 8B 4C 02 8B EE 83 C6 10 FE" 主引导信息正常! OK! OK!

用 KV100 IBMBOOT. DAT 格式即可进行检查。如查找正常,将显示出"主引导信息正常! OK! OK!"如无这个信息,那就应怀疑主引导信息被修改! 用 KV100/K 格式修复。

目前主要流行的主引导信息前 32 个字节中还有以下一种类型,都属于正常的部分主引导信息,我们用来验证时应采用连续的 30 至 120 个字节:

"FA 2B C0 8E D0 8E C0 8E D8 B8 00 7C 8B E0 FB 8B F0 BF 00 7E FC B9 00 01 F3 A5 E9 00 02 B9 10 00" 主引导信息正常! OK! OK!

上述两个不同类型的主引导部分信息我们可以写在同一个 BOOT. DAT 文件中。

注意:使用 KV100/K 的格式时,必须先确定你的系统只有 DOS 一种系统! 并且使用 KV100/K 的格式时,硬盘主引导区如有你的开锁密码将被解除! 你应先解除密码后再使用这种格式。

上述 KV100 程序可及时为你增加查找新病毒与变形病毒的种类及数量,使你查新病毒得心应手,不必担心软件不能查新病毒而被淘汰。

3.1.7 以下是本解毒盘携带的其它查解毒文件

1) SCAN2800. BAT 可检查国内外 2800 多种病毒。(为便于用户正确使用,一系列主程序隐含在本盘中,由本批处理调用,不可解密! 否则将少查毒!)

2) VIRUS. DAT 与 KV100. EXE 配合,用来搜索查找新病毒的特征码库文件。用户可不断的增加其内容,使查病毒的数量不断增加,或另起一个名字。如 VIRUS1. DAT 等,将你自己发现的一些新病毒的特征码输进去,使用时可以这样调用:A>KV100 C:VIRUS1. DAT

3)HELP 使用说明

4)KV100FIX. EXE 自动修复 KV100. EXE 的工具(可解除所有感染 KV100. EXE 的病毒)。

使用 SCAN2800 的格式:将本盘(应有写保护)插入 A 驱或 B 驱中。

SCAN2800〈回车〉(按下〈Ctrl〉+〈pause break〉可中断执行)

出现提示后,键入 A－Z 之间的字母即可对 A,B,C...Z 盘进行病毒搜索(不能对当前盘搜索),当搜索出病毒后就在屏幕上提示用那种解毒方法或程序对其清除,如:

Found the DIR－2 Virus －> (用 KV100. EXE 清除)

上行的提示就是让你用 KV100 清除病毒,格式如下:

(注意:KV100 还可以杀死内存中的 DIR－2 病毒,并迫使其以毒攻毒,最有效地修复好文件。)

KV100 〈回车〉当出现主画面后,可连续选择 A,B,C...Z 盘进行清杀,按 ESC 键退出。

再如屏幕提示:Found 1741/Dong Virus －> (用 KV100. EXE 清除)

上面的提示就是让你用 KV100. EXE 程序来清除病毒，格式如前述。

使用本软件查解(DIR－2 除外)病毒时，请用无病毒 DOS 软盘引导机器，以保内存无病毒。

本程序在一些劣质、假冒、低档的软驱上使用时，有可能不执行或死机！

当你用本软件 KV100 能查出某个文件中感染了已知名病毒，但是 KV100 能清除其它文件中的同类病毒，而只对这一个文件(或几个文件)中的病毒不能清除，这说明你曾用 CPAV 或 MSAV 以及某种磁盘修复软件扫描过该文件，使病毒没有被解除，反而把病毒包裹起来，从而无法解除，这时，只有用手工解除或删除。

3.1.8 病毒添加示例

当您发现可执行文件的字节数增加了几百至几千，而用 KV100 扫描后无反应，这证明是一种新病毒，您可用 PCTOOLS(或 DEBUG)软件查看染毒文件尾部或文件头部增加的部分，取其 7－50 个字节的病毒代码，记在纸上，然后再用编辑软件写进 VIRUS. DAT 病毒特征码库中，再用 KV100 就可查出该病毒了。下面是按软件发明人王江明先生要求的格式从报纸上公布的病毒特征码，用户可对照进行添加：

键入 C:\>TYPE VIRUS. DAT >PRN 可得：

"1E5080FC02721780FC0473120AD2750E33C08E" Found Stoned (Marihuana) Virus (用 KV100 杀毒软件清除)

"F3 A4 81 3E FC 81 57 13 75 15" Found Ping—Pang Virus ！(用 KV100/K 杀毒软件清除)

"730880FA807303E805002EFF2E0B" Found bloody！/ 6. 4 Virus (用 KV100 杀毒软件清除)

"F6872A0101740F8DB74D01BC" Found 17XX Virus (用 KV100 杀毒软件清除)

"8ED0BC000750B8C50050CBFC062E8C06" Found Jerusalem Virus B (用 KV100 杀毒软件清除)

"C371712CA0F28B590DF9D500F47A2C00" Found Yankee Doodle Virus (用 KV100 杀毒软件清除)

"E8 FD FE 72 2A 3B C1 7C" Found Liberty Virus (用 KV100. EXE 清除)

"8E D8 B8 24 25 CD 21 1F 81 3E" Found 1575—1634 (A,B,C) Virus ！用 KV100. EXE 清除，(包括清除变种的 1575 病毒. Paralyze eyes Virus！)

"B0 FF E6 21 E8 53 01" Found 1741/1756/Dong Virus —> (用 KV100. EXE 清除)

"03 F3 B9 03 00 F3 A4 B8" Found Traveller(—A or —C) Virus —> (用 KV100. EXE 清除)

"D4 DF DC C1 CA 93 C7 DC" Found 1824/N64 Virus (用 KV100. EXE 清除)

"EB 68 90 07 BA ED 0B C3" Found XqR(New century) Virus —> (用 KV100. EXE 清除)

"FB B8 03 00 E8 1F 00 06" Found Omicron/Flip Virus in Partition Table —>(用 KV100. EXE 清除)

"2E 8C 06 82 01 B8 10 5E CD 21" Found Hellok Virus —> (用 KV100. EXE 清除)

"E8 31 FF E8 7A FD 50 51 56 E8 C7" Found 1366/1382/DaLian Virus —>(用 KV100. EXE 清除)

"0EBB????1FB9????B2??%%81C1%%0097%%43EB%%E2%%E9" Found Omicron/Flip Virus —> (用 KV100. EXE 清除)

"D3 E0 8E C0 A3 05" Found Michelangelo/3. 6 Virus —> (用 KV100. EXE 清除)

"B9 08 27 BA 00 01 CD 13" Found Hong—Kong/2708/Azusa Virus (用 KV100. EXE 清除)

"13 04 B1 06 D3 E0 2D C0 07 8E C0 A3" Boot Found Pretty Girl/ 漂亮女孩 Virus —> (用 KV100. EXE 清除)

"A3 13 04 B1 06 D3 E0 8E C0 A3 4E" Found Ctrl+Break Virus —> (用 KV100. EXE 清除)

"81 C6 C3 03 8B FE AD 48 AB" Found Torch Virus —> (用 KV100. EXE 清除)

"B1 06 D3 E0 8E C0 B9 00 02 33" Found CMOS Destroyer (CMOS 设置破坏者) or Trilll/颤动声 Virus —> (用 KV100 清除)

"FB A1 13 04 48 48 A3 13 04" Found Disk Killer—2 Virus —> (用 KV100. EXE 清除)

"B9 00 02 BE 00 7C 33 FF FC F3" Found Mask/假面具 Virus —> (用干净软盘起动机器，再用 KV100. EXE 清除)

"1E 50 80 FC 02 %% 81 FA 80 00 %% 83 F9 01" Found Mask—2/假面具—2 Virus —> (用干净软盘起动机器，再用 KV100. EXE 清除)

"F3 A5 0E 1F B4 3D BA" Found DIR—2 Virus —> (用 KV100. EXE 清除)或用干净软盘起动机器，再 CLEAN/NOEXPIRE d: [D2] 清除.

"B8 00 0B BB 4D 5A CD 21 %% 07 E8 6F 04 2E" Found 1363/1379/BUPT Virus ! (用 KV100 杀毒软件清除)

"89 BF 18 00 %% 81 C6 10 00 %% 06 00 F3 A4" Found Vienna/ 维也纳 / 里斯本 Virus ! (用 KV100 杀毒软件清除)

"E8 08 0B ?? D0 0A ?? 9A 0A %% E8 B4 0A 53" Found 4096 Virus ! (用 KV100 杀毒软件清除)

"33 C0 8E D8 ?? 13 04 %% 06 D3" Found Invader/侵入者 or Plastique/塑料炸弹 Virus ! (用 KV100 杀毒软件清除)

"A1 13 04 %% 13 04 %% B1 06 %% D3 E0" 发现普通的新病毒! (Found Generic Virus !) 按本程序给出的方法清除! (如果是在文件中发现此新病毒，请删除或请有关方面解除!)

"9C %% 0E %% 56 %% 83 %% 2E 80 %% 75 %% E9" Found 4105/4361/Doctor Virus ! 发现〈医生的忠告〉病毒! 属二维变形病毒，用 KV100. EXE 清除!

"A1 B3 02 39 06 B3 00 74 5F %% B8 01 03 31 DB 41" Found Tree Virus ! 用 KV100. EXE 清除

"2E FF %% C3 %% 33 F6 1E 8E DE %% 1F" Found 2062 Virus ! 用 KV100. EXE 清除

"81 C6 24 05 B1 05 %% 81 C6 24 05 B9 0A 00" Found 1465 Virus ! 用 KV100. EXE 清除

"B8 01 03 CD 18 73 05 33 C0 CD 18 58 C3" Found 1991 Virus ! 用 KV100. EXE 清除

"B4 2A ?? ?? 81 F9 %% B9 ?? 00 0E 1F %% E2 F7 B4 09" Found 1820/1866 Virus! 用 KV100. EXE 清除

"1E 06 0E 1F FF 36 ?? ?? 07 B9" Found 1100/1115/DA01 Virus ! 用 KV100. EXE 清除

"CD 13 %% EA 4D 06 00 00" Found BUPT/9146 Virus ! 用 KV100 清除!

"1E 06 8C %% A3 1C 01 %% D8 81 3E %% B8 21 35" Found 645/661/Pao Virus ! 用 KV100. EXE 清除

"F3 A4 B8 69 0B FF E0" Found Oropax Virus ! 用 KV100 清除!

"56 8A 84 %% 8D BC %% 8D B4 %% 30 04 ?? 3B F7 ?? 5E C3" Found 888 Virus !

"EB 38 90 31 32 33 34 35 36 37 32" Found 12302 Virus !

"3D 31 3E 34 1E 33 3F 3D" Found 1989/Bloody 6.4 (File) Virus !

"EB 58 90 31 32 33 34 35 36 37 38 39 31 32 33 34 35" Found 1759 Virus !!!!!

"B4 FB CD 21 3D AA 55" Found No—Cursot/934 Virus ! (.COM)

"E9 98 00 00 00 00 E9" Found 602 Virus ! (.COM)

"51 1E 06 B4 BB CD 21" Found 上海/848 Virus !

"A1 08 01 FF E0" Found Poor—man Virus !!!

"E9 A1 49 %% 44 65 6D 6F 63 72 61 63 79" Found Democracy Virus !!!

"B4 3F %% A1 %% A1 %% A1 %% A3 %% 05 %% %% C7" 1 Found Generic Files Virus!(发现普通的感染文件类新病毒!请删除或请有关方面解除!)

"F2 AE 81 ?? 43 4F %% 81 ?? 45 58" 2 Found Generic Files Virus !(发现普通的感染文件类新病毒!请删除或请有关方面解除!)

"B80143%%33%%B8023D%%A3%%B80057" 3 Found Generic Files Virus !(发现普通的感染文件类新病毒!请删除或请有关方面解除!)

"33%%B80143%%B8023D%%A3%%B80057" 4 Found Generic Files Virus !(发现普通的感染文件类新病毒!请删除或请有关方面解除!)

"B8?? 43%%B8?? 43%%B8?? 57" 5 Found Generic Files Virus !(发现普通的感染文件类新病毒!请删除或请有关方面解除!)

"B8 ?? 42 ?? ?? ?? ?? ?? %% B4 40 ?? %% B8 ?? 57" 6 Found Generic Files Virus !(发现普通的感染文件类新病毒!请删除或请有关方面解除!)

"5F 5E 5A 5B 07 58 59 1F EB AF" Found Generic Boot Virus !(用 KV100/K 清除)

"5D 83 %% 2E C6 %% 2E C6 %% 2E C6 %% 2E C7 %% 2E C6" Found 0X7F/0XFF Virus !

"FA 8B E6 81 C4 %% 08 FB 3D 26 06 00" Found V2000 Virus !

"80 F9 1E 75 08 A1 08 01 05 D0 03 FF" Found Begger Virus !

"E8 00 00 5E 81 EE 03 01 50 33 C0 8E D8" Found 855 Virus !

"A3 DF 06 26 8D 45 02 A3 E1 06 FA 8D" Found Ma Virus !

"FE 0E 61 01 A3 5D 01 8C D0 A3 51 01 E8 4E" Found Evil slurk Virus !

"B8 6E 0C 05 0F 00 25 F0 FF 2E A3 11 0C" Found Story Virus !

"BF %% 31 0D %% 47 %% E2"Found Casper(卡死脖幽灵) Virus !(用 KV100 杀毒软件清除!)

"30 ?? 46 3b F7 75 ?? 5e C3"Found 888 Virus!

"81 FA 03 06 72 0B 81 FA 05 06 77 05"Found D—1/—2 Virus!

"81 C3 ?? ?? E2 ?? EB ?? 13 07"Found 3072—3105 Virus!

"B8 87 FE ?? 21 3D FE 87 %% 17 8C C0 ?? 06"Found 1345 TO 64185 Virus!

"80 3C 80 %% 83 ?? 10 E2 ?? EA 00 FF FF"Found 3584—3599 Virus!

"0E %% 81 C1 %% 00 97 %% 43 EB %% E9"Found Omicron/Flip Virus!

"8E C0 %% B9 00 01 %% F3 A5 ?? B8 A4 ?? ?? CB"Found 3072—2/ALFA Virus!

3.2 新系统的维护与反病毒

新系统建好以后，硬盘上将不断增加新的文件和数据，病毒也可能随着拷贝文件而进入系统并发生危害。我们知道微机硬盘上的重要数据有：硬盘分区表、DOS 引导记录、BOOT 区、文件分配(FAT)表、文件目录区、DOS 操作系统的 3 个系统文件以及硬盘上的各种应用程序。计算机病毒对这些数据的危害，将给微机用户带来极大的损失。如何去保护这些数据呢？下面将先分析病毒的发展趋势与危害手段，然后提供一个完整的系统维护与反病毒方案。

3.2.1 计算机病毒发展趋势、危害手段以及消毒软件的弱点

计算机病毒在不断发展，现有各类病毒达数千种，这还不包括正在研制的用于战争的特殊病毒。现有的病毒都具有一些基本特性，主要指病毒的传染性、繁殖性、破坏性以及恶作剧等，而新一代病毒则在代码的组成上具有较强的变化能力，在功能上能接收外来信息，能繁衍新的、不同种类的病毒，能自我保护、自我修复，并具有一定智能。国外正在积极研究计算机病毒战，美国专家认为：未来的指挥系统和新型武器都大量应用了计算机，它们都要用软件控制，计算机病毒战需要新一代的病毒。可以预测，新一代病毒在时间上和空间上是动态变化的，它可以沿网络通道寻找攻击目标，能自行分裂或产生许多攻击不同目标的病毒群；它可以向硬件发动攻击，如加速时钟频率、烧毁芯片等；它还可以接受机外的遥控信息；它是能对抗反病毒手段，能自我保护、自我修复的智能化病毒。

对微机用户而言，计算机病毒的危害手段表现在：

(1)破坏硬盘分区表，即硬盘的主引导扇区。

(2)破坏或重写软盘或硬盘 DOS 系统 BOOT 区即引导区。

(3)影响系统运行速度，使系统的运行明显变慢。

(4)破坏程序或覆盖文件。

(5)破坏数据文件。

(6)格式化或者删除所有或部分磁盘内容。

(7)直接或间接破坏文件连接。

(8)使被感染程序或覆盖文件的长度增加。

(9)一经触发，常驻内存，攻击目标或传播病毒。

(10)长期潜伏，伺机而动。

微机用户防病毒的手段主要是使用消毒软件，但任何一个消毒软件，都有一定的时效性和局限性。在一段时期内，一种消毒软件是先进的，可是过了一段时间，这种消毒软件就变得落后了、过时了。这时就需要一种更新的、更高级的消毒软件来对付新的病毒，每种软件都有一定的局限性，如著名的 CPAV 消毒软件，其在美国市场上有一定的作用，可在中国就很难发挥作用，为什么呢？因为中国不断有新的、国产的病毒涌现，CPAV 检测不出来。例如，感染了 GRNP 病毒的硬盘分区表，每次开机后内存都有病毒驻留，但 CPAV 不但不报警反而把引导扇区复制下来，作为硬盘引导区的标本，作为比较和报警的根据，这样机器如有病毒，它不去报警，可是当您消除病毒后重新启动机器时，它反而报警并提示有病毒，随后将病毒复制到硬盘的主引导区，CPAV 的局限性使它对不能

检测出的病毒进行保护，例如 CPAV 软件包中的 BOOTSAFE. EXE 是监视主引导区和文件分配表的防病毒软件，但首次进行备份时，程序是不管主引导区和文件分配表是否有毒的，如备份了有毒的主引导区和文件分配表，那么在 AUTOEXEC. BAT 加入 BOOTSAFE. EXE 不但开机消不了病毒，而且还把不认识的病毒又请入系统，显然，简单地用这样的手段来防治病毒是不行的。

3.2.2 应急系统盘的建立

对于以上的病毒危害，我们如何维护系统和反病毒呢？对此，我们提出两个原则：

(1)建立一个无毒的新系统，存储并制作应急系统盘，确保能随时恢复这一系统初始状态。

(2)随时监视系统的变化情况，实时恢复系统的初始状态。

根据这两个原则，下面将给出 MS－DOS 6.2 下制作应急系统盘的实例：

应急磁盘(Emergency Disk)的建立是 PCTOOLS 8.0 中新增加的一个重要功能，在 DOS 下的命令文件为 Edisk. exe，在 Desktop 界面的 Tools 的菜单中可选 Build Emergency Disk(键入 E)栏，此命令可建立一张包含自存磁盘中重要信息(如 CMOS 信息、分区表、引导区信息等)的软盘，如果目标盘(硬盘)出问题，可用应急盘直接启动计算机进行修复。应急磁盘修复还可在网络上进行权限的恢复，以及 DRDOS 系统口令的恢复。应急盘的建立是计算机的安全使用的又一重要保证，但单纯的应急盘是不能满足要求的，在高版本 DOS 下必须加入系统初启所需的各种参数，才能完整地恢复系统的状态，这样的软盘称为应急系统盘，下面对应急系统盘的制作过程作一介绍：

1. 启动 EDISK 的方法有如下两种：

(1)在 DOS 命令行下键入 EDISK，回车即可。

(2)在 Desktop 界面的 Tools 的菜单下，彩条光标选 Build Emergency Disk 栏或键入 E 即可。

2. EDISK 的制作过程：

启动 EDISK 后，EDISK 首先检查内存中有否病毒，如无病毒则再分析系统；在这个过程中如出现问题，应先将系统修复正常并制作应急系统盘。

3. 应急盘制作前的配置步骤：

(1)当我们配置一张新的系统应急盘时，可键入 O 选中 C(o)nfigure。

(2)系统弹出一个菜单。

(3)系统默认的选项总共选择了 1144 Kbytes，Format disk first 是可选项，用 Alt＋F 激活它，如选择此项则标志为“√”，它表示建立应急盘之前首先格式化待建软盘；Media 也是可选项，共有三种格式(720K、1.2M、1.44M)供选择。

(4)根据需要，用户可用空格键(SPACE)对系统默认的选项加以选择，例如 CPAV 项需占用 233K 的空间，如不想选择此项，可将彩条光标移动到该栏目，击空格键(SPACE)一次，则此选项标志“√”消失，现在系统提示选项的总空间变为选择了 911 Kbytes 空间。

4. 建立一张新的应急系统盘的步骤：

(1)当我们建立一张新的应急系统盘时，可键入 C 选中(C)reate Disk 栏，系统会提示你在 A 驱插入一张软盘，并关好驱动器的门。

(2)插好一张软盘后，系统先格式化这张软盘。

(3)格式化好软盘后，将传递系统文件。

(4)接着备份 CMOS 信息到 A 盘。

(从第四步开始，将按照 C(o)nfigure Disk 中设置的选择项，进行操作。)

(5)最后，屏幕上提示：

Build Emergency Disk

Successfully Created Disk

Your emergency disk has been successfully created.
Write—Protect the Disk and put it in a safe place.
Place the emergency disk label you received with PC Tools on the disk. If you ever change your system, you will need to choose the UPDATE option in the Build Emerency Disk Program.

If you experience problems with your computer, such as not being able to boot, do the following:

Put the emergency in the drive A:

Boot the computer

At the A:>prompt, type DISKFIX

OK

这段话可意译成：已经成功制作了应急盘，给你已经制作成功的应急盘贴上写保护口，在盘上写明它的标签，并把它放到安全的地方。如果你的系统发生变化，应选择(U)padte Disk 栏重新加入到应急盘中去。如果你的机器发生故障诸如不能引导等，可以用应急盘插入 A 驱动器中引导，并可用 DISKFIX 修复。

(6)将系统中的 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS 拷入 A 盘中。

(7)如果您的系统中有压缩盘或用 DM 等分区的硬盘，应将 DBLSPACE. INI，DBLSPACE. BIN 这类驱动文件拷入 A 盘。

(8)取出软盘贴好标签和写保护口，妥善保存。

注意：用以上这种方法产生的应急系统盘来启动系统，可以同硬盘启动系统一样有效，但它不用硬盘引导系统，故当硬盘出现软故障时，可用它轻松地修复。

5. 向应急系统盘添加信息：

(1)如果系统发生了变化，需将应急盘添加信息时，可选(U)padte Disk。

(2)键入 U 后，EDISK 先校验磁盘。

(3)如发现有与现在的系统不符的信息，则提示 A 盘揭开写保护口。

(4)向 A 盘中写入现在系统的信息。

3.2.3 利用应急系统盘的反病毒技术

当硬盘出现问题时，你可以用应急系统盘进行修复，不必重新低级格式化、分区、高级格式化来重建系统。但什么时侯才能使用应急盘，或者说如何监视系统，及时发现未知病毒的破坏？对于普通用户可选用 MS—DOS 6.2 所带的 VSAFE. COM(也可选用防病毒软件如 CPAV 中的 VSAFE. COM)来监视系统。

1. VSAFE. COM 的用法

VSAFE. COM 是一个常驻内存形式的动态监视病毒活动的软件，在 DOS 命令行键入 VSAFE，或将其放入 AUTOEXEC. BAT 中执行，改变其选项有两种方法：

(1)同时键入 ALT+V 键激活控制窗口,窗口的 8 个选项依次是:

①HD Low level format	硬盘低级格式化警告
②Resident	对驻留内存警告
③General write protect	广泛的写保护
④Check executable files	检查可执行文件
⑤Boot sector viruses	对写引导区型病毒警告
⑥Protect HD boot sector	对写硬盘引导区警告
⑦Protect FD boot sector	对写软盘引导区警告
⑧Protect executable files	对写可执行文件警告

这些选项是开关项,可以键入某选项的数字,如出现"×"表示该项选中,如没有"×"时该选项关闭,选定配置后,按 Esc 键退出,则这种配置一直保持到系统重新启动,当同时键入 ALT+U 键,则撤除内存驻留。

(2)用命令参数来选定配置

命令格式为:

VSAFE /1±/2±/3±/4±/5±/6±/7±/8±

对相应数字选"+"号表示打开该选项,选"-"表示关闭该选项,其它用法同第一方法。

2. 使用 VSAFE 的主要目的:

①防止对硬盘低级格式化。

②防止修改磁盘的引导扇区和根目录区。

③防止修改各种文件和对写磁盘操作给出警告。

当提出警告时,除用户正常的写操作外,应怀疑有病毒入侵,应用内存检测工具检查内存,如使用 MS-DOS 6.2 中的 MEM 和 MSD 命令。查毒软件和内存检测工具检查的目标有:磁盘的引导扇区、根目录区、COMMAND.COM 文件、配置文件、可执行文件是否被修改;可用空间是否比平常小、程序装入时间是否比平常长、是否出现异常文件和隐藏文件;磁盘有否固定的坏扇区、用户未使用的设备出现"忙"信号等等。

3. DISKFIX.EXE

应急系统盘中除了有 DOS 系统初启参数设置文件 AUTOEXEC.BAT、CONFIG.SYS 和必要的驱动程序如 DBLSPACE.BIN 等,它还包含了一些有效的系统维护工具程序:MI.COM、SYS.COM、DISKFIX.EXE、FDISK.EXE、UNFORMAT.EXE、UNDEL.EXE、CPAV.EXE 等。

下面着重介绍磁盘维修程序(Diskfix)的使用:

键入 DISKFIX/? 后,屏幕提示为:

```
DiskFix V8 (c)1990-1992 Central Point Software, Inc.

  DISKFIX [d:] [parameters...]

 [d:...]         - Drive[s] to analyze with /TEST option separated by spaces
                   (defaults to current drive)
General Parameters:
 /TEST           - Test drive for errors without making repairs
 /SCAN           - Perform Surface Scan on drive
 /?              - Display this command line help
```

/VIDEO — Display command line help for video/mouse parameters

Report Parameters:
/RO:[filename] — Report results to "filename" — overwrite if file exists
/RA:[filename] — Report results to "filename" — append to file if exists

Special Parameters:
/HCACHE — Use if you have a HardCache card installed
/HCARD — Use if you have a HardCard card installed
/CMOS — Use if your CMOS configuration has been corrupted
/LIST — Use to display partition information
/REBUILD — Use to unconditionally rebuild partition information
/SCHED — Use to perform unattended analysis with the scheduler

如果我们要恢复系统的 CMOS 信息，只要先用应急系统盘启动系统后，在 A 提示符下键入 DISKFIX/CMOS 即可。修理分区表则键入 DISKFIX/REBUILD。

3.2.4 几个重要系统参数的备份

保存好系统参数，在发生意外时，能使自己的微机系统免遭损失。在自己的系统正常时，应该对一些重要的系统参数进行备份，做到"防患于未然"。建立系统应急盘是一种较好的方法，但对一些没有 PCTOOLS 8.0 的软件的用户，可以通过对以下几个重要的系统参数的备份，来达到同样的效果。

1. CMOS 参数

系统启动时，首先检查该参数是否正确，有错则无法进入系统。

2. 系统的配置文件

对 CONFIG.SYS 文件备份尤为重要，一些软件和某些外部设备的驱动程序都与此文件有密切关系。对系统文件的备份应按时间、功能加以标明，以便用时能按需要加以选用。

3. *.BAT

有些应用软件，包含有许多文件，这些文件必须按一定的顺序逐个执行，才能使得软件正确执行。用户在使用批处理文件时，应注意保存，以便于批处理文件损失时加以恢复。

4. 用软件修复硬盘主引导区信息

主引导型病毒感染硬盘后，将会破坏硬盘的主引导区信息，造成硬盘无法启动，若不能恢复，则必须重写主引导区，逻辑格式化，才能重建系统，从而给用户带来巨大损失。但如事先加以备份，则可轻易恢复。下面介绍一种较为简单的两种方法：BOOTSAFE.EXE 和 MIRROR 命令备份硬盘主引导区信息法：

(1)MIRROR 命令法

Microsoft 公司推出的 MS－DOS 5.0 中的 MIRROR 命令可以用来备份硬盘主引导区信息，其操作步骤如下：

①用 FORMAT A:/S 命令格式化一张可启动的软盘。

②将硬盘中配置文件 AUTOEXEC.BAT 和 CONFIG.SYS 拷入此盘。将一些与系统启动有关的驱动程序(如 DBLSPACE.BIN、DBLSPACE.INI 等)拷入此盘。

③备份硬盘主引导区信息，键入 C:\>mirror/partn 即可，这样文件 PARTNSAV.FIL 就保存

在软盘上。

④在硬盘出现故障，需重建硬盘主引导区表时，可用上述备份盘，在 A 驱动器下启动系统，在命令行提示符下键入 A:\>UNFORMAT/PARTN 即可恢复系统的硬盘主引导区信息。

(2)BOOTSAFE. EXE 法

在美国 Central point software 公司推出的防病毒软件包 CPAV 中，有一个名为 BOOTSAFE 的软件，它是以监视硬盘的主引导区和文件分配表为手段的防病毒软件。但该软件无法判断硬盘的主引导区和文件分配表是否正常，如备份了感染病毒的硬盘的主引导区和文件分配表就会给系统带来无法清除病毒的苦恼，因为，您刚清除了硬盘的主引导区和文件分配表里的病毒，BOOTSAFE 发现系统发生变化，就会自动将其恢复成以前状态。所以，一定在系统正常且无病毒时(一般在新系统刚建立起来时)，就用 BOOTSAFE 备份系统硬盘的主引导区和文件分配表。其操作步骤是：

A:>BOOTSAFE C:/M ;建立 C 盘引导区备份文件

A:>BOOTSAFE C:/R ;恢复 C 盘引导区

在 AUTOEXEC. BAT 文件中，可加入 BOOTSAFE 一行。其实，硬盘的 CMOS 信息、分区表或引导区损坏都可用 BOOTSAFE. EXE 来恢复。

5. 重要的应用系统文件

对有些较常用的系统文件，以及常用的工具软件应加以备份，以便在系统遭破坏时，能恢复系统。例如，建立系统启动软盘，在软盘中可拥有 SYS. COM、PCTOOLS. EXE、KILL73. 1、DEBUG. COM 等能修复系统的软件。

第四章

经典游戏的全攻略

黑暗之蛊(DARK SEED)

一、游戏简介

DARK SEED 中文译名为黑暗之蛊，是角色扮演类的经典游戏，它是大师 H·R·GIGER 最新恐怖冒险游戏力作，H·R·GIGER 阴森诡异画面的高解析度，采用电影的特殊方式，具有逼真的视听效果，有多达 75 个不同场景和 70 个特殊物品，专业语音室录制的语音效果，可听见地道的国语，当你听到图书馆小姐打电话给麦克·道森时的说话声，一定会惊叹 PC 机的喇叭居然会发出如此逼真的声音。游戏载体容量为 8H，但其简直是一部恐怖电影。游戏的情节是以外星异形生物入侵地球为背景，游戏以主角道森阻止自己大脑中异形生物出生为线索，难度较高。

二、游戏心得

移动鼠标到各个位置，尽量多地获得信息。随时存储进度，因为你不知道什么时候什么事情忘了做。

三、全攻略

本游戏限在 3 天内完成，所以本攻略是以天数来区分的，以下有几点应特别注意的：每天晚上必须回家睡觉，要不然会倒在路边；如果是在现实世界还好，仅仅是丢失你身上的东西而已，只要到警察局里的失物招领处即可找回，而如果你倒在黑暗世界的话，那就只有重新开始了。还有一点就是拿到任何东西都先用“?”看一看，有些动作一定要你看过某样东西之后才能够做。

第一天：起床后首先到浴室洗澡，如不洗澡，将来小镇内的任何房屋都无法进入；洗澡后到梳洗台镜子前，取右边小柜内的止痛药服下，可减轻你头部剧烈的疼痛，如不服药，则将在对话栏中看到许多“头痛”的语句。由浴室右边的门出去，取出挂着的旧大衣口袋中的借书证。再下到一楼客厅中拿镜子上的留言条，然后到书房，拿取桌上的整栋房屋的结构图，看一看建筑物的各层平面图和大致结构：这幢房子共有三层，你此时处在第二层上，在这层上有三间房，主卧室、浴室和侧卧室；一楼有书房、客厅和厨房；厨房下面还有一个地窖。打开书房右边的密门，上梯子拿绳子，再从左方的密

门出来，发现已到主卧室。注意：在这期间可能会有人按门铃或打电话来，不要轻易去开门，否则会导致游戏结束，但电话一定要接。出卧室见左边有一梯子可上阁楼，上到阁楼后，将挡在阳台出入口的箱子推开，推一次不行，得多推几次，你不但可以到阳台，在地上还可发现一只怀表，有了这只怀表可了解当前的时间，但是千万不要忘了给怀表上发条。到阳台上将你拿到的绳子绑在右前方的雕像上，然后从绳子滑下到楼后的车库中，可以见到里面有一废旧汽车，打开车后盖行李箱门，把铁橇拿出来，再到车子里面打开右方的手套箱取出手套。出车库沿绳子攀上阳台，用铁橇撬开刚刚移动过的铁箱子，拿出里面的日记本，别忘了看一看。出大门，去取邮差送来的包裹和一份报纸，都不重要但也要看一看。这时有两种可能，一是你已接电话，即可直接向右到镇子上；二是你未接电话，可在家中等，也可去镇子上。捡起地上的报纸后向左走，到杂货店中买威士忌，然后你的邻居戴尔伯会进来跟你打招呼，他会送你一张他的名片，要好好保留，他还会与你相约明天 6 时见面，此处是一关键。再往右走到图书馆，在地板上捡起地上的发针(此处又是一关键所在)，拿出借书证给管理员，她会告诉你你要的书在哪里。打开书后可以拿到半张纸片，请读一读它，它告诉你开门密法为左、上、右。回到车库，打开收音机，它会告诉你打开所有的门、窗。出大门向左起到墓园内，可以看到“金山金宝塔”——骨灰储藏所。根据纸片上的内容可以猜到大门开启的方法：先按大门左边的圆盘，再按上面的，最后再按右边的，于是金宝塔的门就为你而开啦！到内室中，可以看到有三层骨灰架，搜寻最下面那一层最左边的一个骨灰罐，可以拿到座钟钥匙，然后回家。回到家中立刻上楼接电话，是图书馆管理员小姐打来的，她请你到图书馆拿资料。拿完资料回家中客厅，用钥匙打开座钟，记下金牌上的名字。再取下镜子上贴的字条，就可以回卧室上床睡觉了。

第二天：和第一天一样起床后先洗澡吃药。打开书房与卧室的密门，千万不要将它们关起来！十点钟，邮差会送一个包裹来，里面是一块镜子的碎片。把碎片拼到客厅里的镜子上，于是这面镜子便成了由现实世界通往黑暗世界的通道，在进镜子之前，打开屋内的两道暗门，这样在镜子里就畅通无阻了。进去后，走右边的门，你会看到有两扇门一开一关，你的目的就是打开这扇关闭的门。再往左一直走到黑暗世界，看一看桌上的文件(使用惊叹号)，再走进右边的门往右走(如果你进不去，一定是你没有把现实世界的两个密门都打开，必须回去重来)。在屏幕中间下面是一个电梯，走进去会将你提升到二楼，向左走可来到一个平台上，捡起地上的望远镜，顺便拿望远镜看看附近的风景。再戴上手套(否则会电死)，把通向平台的两个出口中的拉杆拉下，这样底下的大门才会打开。从原路回一楼出大门，向左出去，到最左边的洞穴中取地上的铁铲，立刻回到现实世界，用座钟钥匙打开时钟，记下名字，到墓园中用铁铲挖坟墓，找出日记缺页的那一部分。在挖之前请先看看墓牌上名字，再联想一下家中座钟上金牌的名字。找到日记残页后回家，走到你家门口时，警察会以破坏坟墓的罪名将你逮捕。在警察局的牢房里，把所有可以藏的东西通通放到枕头底下(但是要保留律师戴尔伯的名片和那瓶威士忌，当然像铁橇、铁铲这样大的东西是无法藏在一个小小的枕头下的)。然后拿起床上的杯子敲打铁栏杆，警察会跑过来，这时候把律师戴尔伯的名片给警察看，警察就会把你放出来。你一出来后便将墙上的手枪取下回到家中后院，等待 6 时的约会，如果离约会时间还早，可按键盘上 T 键，时间将飞快地过去一小时。约会在后花园，屏幕右边有一条狗，戴尔伯用一根短木棒逗他的狗而不理睬你，也许他还在为你买了他预先订好的酒而对你耿耿于怀。你不得不讨好这位心胸狭隘的邻居，当你拿出那瓶威士忌给他喝，他会非常高兴地离去，而这时地上只有一根逗狗的木棒，捡起它，以后会有用的(注意：在此时间不能耗费过多，请飞快完成！)。回到黑暗世界中，出大门向中走，会看到一个怪兽守在桥上，将你捡到的短木棒丢到屏幕的右边，叫那怪兽去捡，它就会掉下悬崖。过桥到黑暗世界的警察局，异形警察会因为你偷了枪把你关到监牢里去。将上次入狱时藏在枕头下的所有东西拿出来，用其中的发针开牢门，要开两次。然后将发针送给对面的异形犯人，他

会送你一个隐形发圈，不过这个东西只能使用一次。出警察局向右会走到有一个怪兽守卫的地方，这是黑暗世界的图书馆，戴上隐形发圈通过守卫，进到图书馆里面，在你正前方有一台电脑，打开电脑跟她直接对话，她会给你一个缩微胶卷，拿到后马上回现实世界睡觉。

第三天：这是游戏的最后一天，所以请把握时间喔！先洗澡吃药，再到图书馆中右边的房间内打开缩微胶卷阅读机，放入缩微胶卷阅读一下。到杂货店买一瓶威士忌，十点钟邮差会送一个包裹来，所以买了酒之后马上回家。收到包裹后，进入厨房的地下室，根据缩微胶卷上所写的内容，拿起地板正中央的石板，你会惊喜地发现你盼望已久的汽车钥匙，拿起它。先不要急着去开动汽车，这时要再次进入黑暗世界中昨天拿铁铲的那个洞穴，进入中间的门，将从厨房中抠出的方形石板放入左墙上的方形洞中，然后把一根木棒和方形石板组合起来（注意：先选木棒再选方形石板就可以了，千万不要放反，也不要把木棒丢到洞中去），这样你手中就有了一只普通的铁槌，当然这只铁槌只是现实世界的铁槌，用它来对付黑暗世界的东西是太弱了，你要再次将铁槌放到左墙上的方形洞中进行处理，以增加它的强度。回到现实世界中，先到卧室接电话，再从阳台下到楼底去车库（不要走正门，警察正等着你呢！）。在车库里你会发现汽车的油箱盖不见了，这说明你可以往这辆放置多年的汽车里加油，但是没有汽油、柴油，你突然想起可以用酒精代替燃料来开动汽车，刚好你手里有一瓶没来得及喝的威士忌，将威士忌倒进加油孔里，进汽车后，用在厨房里找到的钥匙发动汽车，这时最好立刻存储进度。有一点要特别注意的是：一瓶威士忌太少了，很快就会用完，要争取时间。现在不应扳动方向盘开动汽车，而是到镜子内四个出口处，一直向左走到最尽头，这里是外星能量的源泉，把小石块扔进熔炉内后，石头就会充满能量了。完成这一步骤，再回到四个出口处，左边的一个门就是主控室，戴上手套拉下控制系统的拉杆，发动引擎，立刻出来（如果没有发动的话，请取进度重来）。你会看到异形乘座的太空船朝着遥远的时空飞去，也说明异形从此不会骚扰你了，你也不用担心会有异形胚胎植入到你的脑袋中，再也不会有总让人烦的头痛了……。回到现实世界中，你实在是太痛恨黑暗世界了，于是你用精心制作的铁槌将你客厅里的镜子打破，镜子又恢复了原样，你从此不用担心异形会从这面镜子里出来了。到大门口去，看一看，会有一个早就寄来的包裹，它就是你最需要的斧柄，用它和小石块凑成一把铁槌，把镜子打碎，然后程序自动执行，图书管理员送来药丸，治好你的头痛，把房屋挂上出售牌后，两人便不知踪影。在第三天时，飞船未飞走之前，警察在你家门口等着抓你，你的出入只能由绳子上下。

魔法门三代之幻岛历险记

一、游戏简介

本游戏是由 NEW WORLD COMPUTERING 公司制作，台湾的软体世界将其改为中文版。本游戏画面为三维模拟，真实感强、冒险性强、惊险刺激，需要游戏者充分发挥自己的想象力，是一个斗智斗勇的角色扮演类游戏。

二、游戏心得

玩不下去时，可以修改 MM3B. EXE 文件的以下部分，使之成为不死版：

1. 魔法点数不减

用 PCTOOLS 找到扇区 492，将地址 373—376 的地方全改为 90 即可。（原值为 29 BC 27 01）

2. 物品附加魔法不减

修改扇区 509，将地址 54—57 的地方全改为 90 即可。（原值为 88 80 90 00）

3. 食物不减之法

修改扇区 401，将地址 479—482 的地方改为 90 即可。（原值为 FF 0E 74 0B）

三、全攻略

1. 追查莫风的下落

在泉顶镇的旅馆前，翻一翻柯拉克日记，发觉莫风被关于鼠王的魔法箱中，需要我们去救他。在出发之前，到商店去买一些装备，但不要把钱用光。

在镇中可找到乌鸦魔法公会，买会员证进入。此时最好让巫师、牧师、德鲁依加入，以学会更多的魔法（以后还要靠他们！）。在城的东南方有一座喷泉，只要投入金币便可让怪物出现，让您练习，您此时功力还较弱，因此要小心，不然就要从头开始。在旅馆附近的凹处，可发现假墙，内有宝物。之后便可到城的四周看看，学会绘图，把走过的路记下来。在城的西北方发现有一货仓，将里面的怪物解决后，又可得到一些宝物。再到货舱对面的原力神殿，遇到克瑞孙，要我们去找五个银色骷髅助他建造神殿。

现在到货舱附近的一个洞穴，去找骷髅，顺便找莫风的下落。在此洞穴里可靠击倒怪物来获得经验值及金钱，因此建议各位不要一次走完此洞，最好分多次，在洞内获得足够的经验便到训练场去升级，以应付日后的战斗。在洞内拿到骷髅，便可到原力神殿去换取报酬（每一个可得一千经验值和金钱）和洞穴下的密码"老鼠"（XL3 GJ3）（RATS）。这时再回到洞穴中，在神坛前键入密码便可进入。

此时继续深入洞穴，击败不少怪物，最后来到洞穴的另一个出口，上到地面后，发现这是鼠王的藏身之所。击败鼠王后，在其身后找到一个箱子，打开后原来就是莫风。到此我们就完成了第一任务，解救了泉顶镇，也获得大量的金钱和经验值。

2. 成为神圣战士

回到泉顶镇，去商店买下大量装备，也别忘了存下进度。然后按莫风的提醒（探访一下城中的喷泉），到喷泉处获得不少消息。在城东南方的喷泉，只要您投入金钱便可获得经验值。之后，便可出城去闯一闯了。

出城后遇到大批兽人战士，在城附近的篷车中找到占卜师，占卜之后，她会替您施一天巫师之法作答谢。在城的四周走走，可遇到兽人战士的基地，烧毁它们可增加经验值。但不要全部烧毁它们，留下一个基地，这样便会有源源不断的兽人战士供您作靶练习以增加经验值。在途中会遇到一座城堡，但由于不是神圣战士而不能进入。经过城堡后，可看见一个地牢，进入后即知这是古代莫教神殿，其中的神像可使人成为神圣战士。于是找到神像后成为神圣战士，再回到地面，返回城堡。

进入城堡后得知，此堡的主人正在与血权堡及龙牙堡的主人交战，需要十一颗究力神珠以取得胜利。而我们也答应此城的古董保管人布雪索斯帮他找回失散的善良城之古董。到城的一角发现一座神像，由此可得到地下城的密码"杰理斯亚崔希"（RU L6 XU3 NU84 HJO VU）（JOABARY）。进入地下城后，得到开启城中宝箱的密码"史麦罗"（G3 A94XJI0）（SMELLO）。马上回城中去开启宝箱。此城中有两种宝箱，一种是国王身边的，需要密码；一种是不需密码的。但第二种一旦开启就会迎来大批守卫。建议大家先不要开启第二种宝箱，待队伍等级在 30 以上时再来。然后便可离开城堡，到望海镇。

3. 音速忍者

望海镇已被忍者占领，您需边打边杀。杀掉忍者头领音速忍者后，可遇到艾法，他会告诉您大法师黑风把海贝收在一个地方。他叫您去找其兄贝塔，以获得更多的消息。然后到地下城，解救盖蓝博士和达拉娜，他们便是十位佣兵之中的两位(X15，Y1)(X15，Y0)。随后便找到了贝塔，他叫您去找荒原镇的迦马。在兽人草原的一间小屋里，可遇到沉睡的独角兽，它要求您去拿回金兽角，令它再次苏醒。因您不知兽角的所在，故暂不理它吧！

4. 究力神珠

到附近的金字塔，没有通行证无法进入，于是继续前进。到了楔石山，其中有金字塔通行卡(X15，Y13)，但需要力量超过50才能打破玻璃盒。请你喝了增加力量的泉水再来吧！

拿到通行卡便可进入金字塔，在塔内打倒怪物后，便可得到究力神珠，拿回给正义之王杰勒特，便能得到经验值100万。然后便到荒原镇，途中经过血权堡时，其统治者混世魔王图玛特也需要究力神珠。如答应他可获得报酬。在城中发现了通往地下城的通道及中立城的原古董保管人丘莎斯。在国王的座位附近发现了宝箱，您一定可猜到，密码在地下城里！再去翻翻柯拉克日记，得知食人巨魔(G6 BP 6 RM4 AI6)(OGRE)攻打过此城。

进入地下城后，得知寒水群岛的古名叫娜蒂歌(S84 2U4 EK)(NORTIC)，马上回城中开启宝箱，得到不少金钱。但必须小心！因为宝箱一开，就会引来大批巫师，准备血战吧！逃离血权堡后，直奔荒原镇。

在荒原镇，消灭敌人后，便去找五兄弟中的迦马。但五兄弟都一样，只知道一点点！迦马叫您去地下洞穴找德塔。在城中的洞穴中闯一闯，可找到两位佣兵瓦东桑(X4，Y7)及依渥芙(X0，Y13)，还有不少的宝物！最后在一个洞穴找到了德塔(请您发挥想象力吧！)后，他也只知道一点点(不奇怪！)，叫您去蜘蛛洞找其兄迦塔。于是在血权堡附近，找到蜘蛛洞，注意里面的大甲虫！还有那些锣，如果您敲打了的话……

5. 仙女门莎雅

在蜘蛛洞中找到迦塔后，他会告诉您每年的第99天，宁静海贝便出现在黑风堡以南的彩虹岛。在这里还会遇到一群"大王"，其中力量之王会叫您猜数字。真是无聊！不过，猜中了会有不少的经验值和报酬哟！猜不中也没什么关系，所以还是陪他玩玩吧！收集了所有大王的提示，便可得知答案是…最好自己找！(20301) 在洞中的大王可以传授技巧，当然，那是要钱的！

离开洞后，可在大陆中转一转，在血权堡上方，可发现两座坟墓中的腐尸。它们会提出谜语，答案当然很简单：黑暗(CO 04)(DARKNESS)在(X13，Y6)及秘密(AU4，AU4)在(X9，Y9)，解答后可得到重要消息。然后继续旅程，在A4区(X0，Y0)发现了仙女门莎雅，原来她急需宁静海贝，否则会员听到她的美妙歌声会发疯的！

在大陆的东北方会遇到不少怪物，杀死它们后可得到不少经验值，然后可到其它地方去闯一闯。在血权堡的地下城可找到两位佣兵：查理特(X14，Y3)及阿布桑(X14，Y0)。在大陆中可找到一些地牢，但您最好还是忍耐一下，现在别进去，否则您只有提前下课了！

离开了大陆后，用水上飘横过海洋到达幻像群岛。在第一个岛上可发现宝箱，其中一个开启便会受到诅咒。在阴风堡，其堡主阴风的灵魂会要求您帮他解咒使他恢复自由。在四处寻找通道时会遇到不少火蜥蜴，其火功极厉害！用火焰之元素护卫才可对付它们。在城的一角，会发现阴风的宝座，走近时阴风会突然出现，告诉您解救他的关键在于欧蓝沙漏。于是便进入地下城，用密码"圆圆"(M06 M06)(CIRCLE)进入通道。啊！无尽的宝藏！但是您别贪心！那些全是幻像，一旦去拿，您的金钱将全部消失，一个不留！到那时您可别哭啊！在洞的西北、东北、西南方可发现欧蓝沙漏及一个锣，将这三个沙漏翻转后，敲一下锣，在洞的东南方会出现第四个沙漏，将它翻转后再敲锣一下

(真麻烦!),即可离开地下城进入阴风堡。找到阴风,他便会得到释放。然后他会告诉您母船前半部的密码“645 ”(切记! 这是爆机的关键!),便可离开地下城,继续旅程。

6. 牺牲一名队员

继续东行到达一个大岛,在群山包围之中可发现黑风堡。而其堡主黑风的灵魂也被困堡中,请您为它解咒(同样的情节!)。在城中充满了漩涡,如进入会被传送到某处,也有一些是进入竞技场。最好用传送术或跳跃术跨越这些漩涡,找到黑风的灵魂后,他会要求您牺牲一名队员以解救他。在宝座前的一个喷泉能使队中的施法者得到全部法术,当然也要花费大量的金钱。之后便可进入地下城(使用密码“十点整”)(G6 2U03 5/3)(TEN),在将军爱犬像前用一名队员献祭即可。然后回到城里找到黑风便可解救他。黑风会告诉您母船的后半部密码“231”。接着向东出发。

来到孤独沙漠后,发现一座金字塔,进入后杀掉守卫,便可发现究力神珠。不过请您小心其中的水晶……

7. 失恋痛苦中

跟着向北出发,到达沼泽地带。到沼泽镇后可遇到很多坟墓,您可以去搜查一下,但当心“法老的诅咒”。在(X2,Y13)处可发现一座神像,回答他的问题(镜子)(RU/4 Y3)(MIRROR)后,在(X14,Y2)也有一神像,答案是“楼梯”(稀奇古怪!)(X76 WU)(STAIRS)。跟着补充装备后,便可到沼泽镇的洞穴,闯一闯可获得不少经验值。在镇的西北方一小屋中住着珍莓公主,她正处于失恋痛苦中,要求您带着爱情去见她。爱情在那里呢?

马上到阿莎娜仙女处,给她最少一个宁静海贝,她便可使队中男性队员堕入情网。然后回到珍莓公主处,把那些男性队员推进去即可(多试几次)。解救她后,她会把金兽角献给您。此时可回到独角兽处把角给他,使它苏醒。

再向北行到达寒冰群岛,发现邪恶魔王迈勒费特所住的龙牙堡。迈勒费特会要求您给他究力神珠以战胜杰勒特和国玛特,而邪恶之城的原古董保管人佩莎斯也会要求您把古董归还给他,您可以一一答应以后入城寻宝。其中有一些宝箱需要密码,于是去找地下城的密码(20000)。进入地下城后,可以得到提示:原来在宝箱中的“9+14”是对于时间来说的。于是返回地面,解答宝箱的问题:“11”。请小心巫师的攻击!

8. 钥之秘

再向西行,沿途有几个小岛,其中有不少宝物,关键是要找到 6 张电脑 IC 卡。这些卡都藏在洞穴或地牢里,其顺序如下:

①黄城之钥:恐怖要塞;

②绿眼珠之钥:痴疯大殿;

③红武士之钥:黑武士要塞;

④蓝邪之钥:残杀教堂;

⑤金轮之钥:地狱迷宫;

⑥黑畏之钥:寒咒洞穴。

这些钥匙都可在佣兵身上或洞穴中找到,要注意的是:

(1)独眼巨人洞穴:有很多魔法水池,可增加队员的属性和元素抵抗力;其中的宝箱也可提高盗贼的开锁技巧。不过此处也可不去。

(2)邪教禁地:密码为“艾普斯能”(94 QJ3 N94 S16)(EPSILON)。在地图北方的房间中有不少陷阱。最好利用传送术对准另一边的出口传送过去。在此利用好金币可提高属性。

(3)龙穴:龙王驻地。此处有三颗究力神珠。但没有相当的实力,请勿打龙王而白送死。

(4)魔法洞穴：没有什么特别，怪物特多，还是少理为妙！

(5)恐怖要塞：要利用16支拉杆形成四个神像在角落里的局面(很累的！)。完成后可利用中间一格传送到木乃伊王处，打倒它后可得到一张IC卡。

(6)痴疯大殿：先回答三个蓝狮子的问题(问题真多！)，答案是："眼泪"(U03 X04)(TEARS)；"眨眼"(S83 U03)(GLINK)；"眼睛"(U03 RU/)(EYES)。进入魔眼看守的房间后，里面会有究力神珠；前面一格会有力场，要利用跳跃术取得。在地图左上方有一宝箱，内有IC卡。

(7)黑武士要塞：此处除了(X17，Y1)的宝箱内有第三张IC卡外，其余全是炸弹！地图右下方密码是"314"，然后可到另一房间。

(8)残杀教堂：到(X1，Y26)处回答"噩梦梦一生"(K4 A/4 UG1)(WEEDS)(莫名其妙！)后，即可取得IC卡之四。再进入长廊把6杯药水全喝了，到大厅回答"无力"(J6 XU4)(JVC)，即可取得究力神珠。

(9)惊魂古墓：在这里必须逐一把每个房间收拾好，才能进入最后的房间。中有IC卡之五。若您是冒险之王，可得经验值2000万。

(10)地狱迷宫：在此处要成为冒险之王，在(X27，Y2)可得到IC卡之六。

9. 火蜥蜴

取得六张IC卡及给予其中一位统治者11颗究力神珠后，即可得到蓝色优先识别卡。然后使用法术(城市传送、穿越时空、自然之门等)去火峰岛中的火峰镇。注意此镇全是火蜥蜴，您必须先提高自己的力量，否则只是送死而已。火峰岛上的怪物都是火系，故最好此行有能降火焰的元素护卫，不然未到金字塔便会一命呜呼。

10. 恐怖"终结者"

在金字塔内，最可怕的是终结者。只有魔法及能量的攻击才能伤害它们。它们最可怕的便是有毁灭您的能力(不论您的等级有多高！)。金字塔里的药水喝了可提高功力。之后来到一个被电流包围的房间，有两个魔法师在激战。在房间的深处，有四座神像，其中一座会给您一个密码，记住它！在出口附近发现两座传送器，进入后便到控制室。将门打开，电脑便会自动操作。当人头说完话以后，键入在阴风堡及黑风堡听来的密码645231，至此，所有泰拉大陆上的秘密都将得到解答，而您也将跟随柯拉克进入未来的冒险旅程，惬意地欣赏爆机画面吧！

四、爆机大秘密

(1)钱财大秘密

开始时只有3000元，太少了！在此告诉您一个秘密：到次元镜键入"大胆混进龙穴"(294 203 CJP4 RUP4 XJ/6 VM96)(DOE MEISIER)，即可进入龙穴的密室，那里有2000000枚金币！离开时就要请巫师先生做帮手了！

(2)最后一个神珠

在次元镜键入"偷拿究力神珠"(ORB MEISTER)，这样便可进入后段货舱的秘密房间。看看有什么？

(3)即时爆机密码

什么?！您老是打不爆吗？没关系！试试这个密码："最后倒数星空"(BLASTOFF)。哎，我的手也打痛了…还有很多很多的技巧和机关，就请先生您自己去玩了！

笑傲江湖攻略心得

一、游戏简介

笑傲江湖是软体世界的一大巨作，也可称为IBM PC GAME中的代表作。千万不可错过！

二、硬件要求

至少286机、SVGA彩显。硬盘空间要求在22M以上。因其有大量的动画，最好有2M以上的内存，基本内存要求570KB以上。

三、游戏特点

有多套动画、全程语音支持；主角可使用多种武林绝技，如荡剑式、浪剑式等。采用即时战斗模式，相当有真实感！您会遇到一些武功极为高强的对手，他们会放出火球、炸弹、飞剑等。因此您要小心运用那些可补充内力和体力的药物。尤其要注意的是：每一种物品只能拥有十件，多取无益！

四、物品介绍

1. 笑傲江湖曲谱：选此物后，您在玩的时候可听到“沧海一声笑”这支歌。
2. 华山剑谱：选此物后，可将基本武功改为华山派剑法。
3. 恒山剑谱：选此物后，可将基本武功改为恒山派剑法。
4. 大补丸：选此物后，可用于补充体力；但功效最小。
5. 金创药：选此物后，也用于补充体力；功效比大补丸好。
6. 天香断续胶：选此物后，可补充体力；功效最好。
7. 熊胆丸：恒山派内服的治伤药，可恢复一点内力。
8. 猴儿酒：也是用于恢复内力，比熊胆丸好一些。
9. 大还丹：增强内力的圣药，是最好的一种。

五、重要人物介绍

1. 岳不群：华山派掌门人，人称“君子剑”(假的！)，但武艺高强。
2. 岳夫人：岳不群之妻，真正的贤妻良母，对令狐冲关怀倍至。(可惜被她老公骗了。)
3. 岳灵珊：岳不群之女，令狐冲的初恋情人，后来爱上一个小人。
4. 林平之：武艺平平，阴谋多多，但还是被岳不群利用。
5. 陆大有：岳不群之徒，令狐冲好友，忠厚老实。
6. 令狐冲：本游戏主角，原华山派首徒，后被其师赶出，行事光明磊落，为人潇洒豪放。

六、游戏操作

此游戏只能用键盘操作。其键功能如下：

“7”—左上；“9”—右上；“1”—左下；“3”—右下。“INS”—向前跳跃。“F1”—和人物谈话；搜寻、拾起东西。“F2”—使用各种物品。“F8”—丢掉物品。“ESC”—显示人物基本资料。“F10”—特别功

能。

七、全攻略

一开始，你在华山派与师父交谈，得知衡山派刘正风金盆洗手之事。于是你代师下山去走一趟。下山前先到房中拿点东西以备补充。

下山后会遇到两个鬼鬼祟祟的家伙，不用理他们。再走一会儿便遇到林震南，他已受伤且伤势严重，死前他会告诉你一些关于福州向阳老宅的事情，记住它。然后他就死了。

之后你遇见田伯光与仪琳在争执，你自然出手相助，可惜此时尚技不如人，被田伯光打倒(你打倒了田伯光就奇怪了)。

醒来之后，听到一阵乐声。于是便去看一看，结果遇到了曲洋、刘正风、曲飞烟和费彬。一番交谈后，莫大先生出现，杀了费彬。曲洋死前，把“笑傲江湖曲谱”交给你，希望你把它流传后世。

回到华山后，才知师父已收林平之为徒。而你因犯了门规，被罚去面壁思过。因祸得福，你因此遇到了风清扬，而学到了“孤独九剑”。好好运用哟！

回程中，又遇到田伯光。打败他后，他会告诉你一些事情(你不会输吧？但也难说。建议你用“离剑式”)。之后又遇到林平之，他会告诉你封不平向师父挑战之事。于是你代师出战，打败封不平。(建议你用“离剑式”)

打败封不平后，再把林震南告诉你的事情讲给林平之听。然后师父会派你保护林平之回福州。你要小心保护林平之，因为若他死了，你也会死亡(奇怪的逻辑！)。

在林平之家发现有埋伏，于是你便把师弟留在外面，只身入内。打败所有敌人后，先把最后一间房中宝箱里的东西拿去再搜他们的身。最后找到避邪剑谱交给林平之。

在此留宿一晚时，忽然有一个黑衣人来抢去了避邪剑谱，你去追了半天白费气力而返回。但此时林平之又不见了。你不知所措时，遇到了任盈盈。她正被几个流氓欺负，于是你便英雄救美人，打败魔教人马。然后急忙回到华山。

此时师父认定你偷了剑谱，一怒把你赶出山门(他也想得到嘛！)。于是你便伤心欲绝地四处流浪，于是又遇见了定闲师太、仪琳等人。定闲师太因不同意嵩山派五岳剑派合并的主张而被打成重伤，死前她要求你接掌恒山派(女人国国王)。

一路行去，你又遇见一班魔教人马，大家又大打出手。正当你将要落败时，忽然向问天出现打败了魔教。而后想要求你助他去救任我行，你只得答应。

到达山庄后，便会遇见黑白子。经过一番血战，将其打败。然后又会遇见秃笔翁，这是个难缠的老家伙。(建议你用“撩剑式”。本人的建议太多了，你可不理睬。)

打败了秃笔翁，他会告诉你任我行的所在，你就可完成任务。然后向问天便会告诉你一些江湖上近来发生的事情，于是你便去找岳不群。路上会遇到左冷惮，也很难缠(本人建议…又来了…用“撩剑式”)。跟着便要对付岳不群了。是否青出于蓝或邪不胜正，就看你的表演了！

最后去找任我行，他会告诉你有关东方不败的诡计。然后…大结局—你自己看吧！

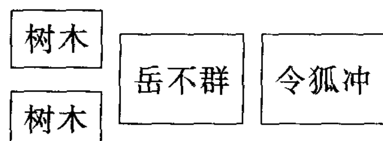
警告！ 此游戏勿用游戏克星等修改。否则有可能爆不了机的。

秘诀一：在送林平之回家途中，最好不要去搜寻宝箱等物。最好打死所有敌人后，让林平之在他家门口等你，此时再去拿宝箱中的物品。

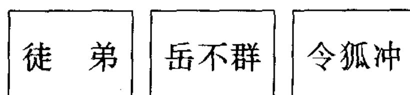
秘诀二：岳不群、左冷惮等放出的光波可借树木等躲过。

秘诀三：最后打岳不群时，可将他引到树旁，然后连续用剑攻击。(如图 4.1)

秘诀四：最后打岳不群时，也可让徒弟跟在岳不群身后，而你在岳前面用剑攻击（如图 4.2）



（图 4.1）



（图 4.2）

风尘三侠

一、全攻略

游戏开始时，是在飘渺峰，在山上升至四级便可安然出山。到了归来镇，得知月邪在此地横行，于是便来到东方的山洞中，在一条秘道中发现了他，打败他后会有三个颇强的小贼出现，再升高几级后，便往白玉宫。

在他所布的大阵前只能往白色地板上踏，黑色会使画面一片漆黑，但却无害，只需记着路径前行便可，而蓝色的则会扣 20 点 HP。到时会看到月邪被蒙面人打倒，经过一场血战，终于赶跑了他，并且拾到了两枝金箭。

1. 金箭使者

高秋拿了一枝金箭说要查明真相，于是就走了。陈陵和玫瑰也赶到大湖去会合，到达时却在客栈中得知金箭使者被拿到百里世家，于是去看热闹，原来金箭使者便是高秋，恶战三大掌门并捉了一个人质后，去往东面的少林寺打退了百里常笑和少林僧人后，便往大湖镇去。

用 500 两救回一个少女，之后到客栈休息，出来时被一大帮人围着，那少女来到救了高秋，却被人杀了，高秋一怒之下发现了奸计，终于和各大派言和。

2. 尸魔大法

在城中的金店中得知是百鸟园的一位姑娘订造金箭的，追问下得知东面的瀑布有些古怪，于是走去看看，使用避水珠，在瀑布内发现蒙面人原来是忆中太郎，知道他要找七心海棠，于是便乘船去追他。

到了村里，知道药王被龙虎山的人捉去了，救回药王后，问及七心海棠，原来是用来练尸魔大法的，但却被忆中太郎知道。于是便想去追，有个船夫的女儿被一个海上的恶霸捉去了，于是陈陵一行人便去救她，在海上王宫内有些地板是有符号的，一踏上便会自动朝着符号的方向移动，十分好玩，只需行得几次便能通过。救了那女子回村后，船夫答应载主角们到七心海棠的所在地——麻疯岛。

3. 麻疯岛

在岛上唯一的一个村庄里，陈陵运功替村民医病，因而获得免费住宿，在杂货店中买一个天雷弹，在北方山洞的大石前用天雷弹，炸破大石后便可进入洞，在洞中会发现一些按钮，只要按第三个，在另一面的河上便会有桥出现，可是却慢了一步，于是便乘船去追。

到了最后一个村——天水村。在村中得知在华山举行武林大会。在旅店内，师傅们告知破忆中太郎的尸魔大法的工具——黄金屠龙剑、白玉升龙杯和天蠶升龙旗等等。

黄金屠龙剑在城内的铁匠处用银 15000 两可打造。白玉升龙杯在村北方的龙王会，但先要到村的西南方的小屋，回答一些问题，才会获得破龙王会门外的九宫迷踪阵的方法，问题回答错了，只要出屋然后再入屋便可再答。然后去往龙王会，按下列方法行走：右、下、右、下、右、下、下，重复进行三

次便可入内，进入后只要打过三关便可拿到白玉升龙杯。

二、爆机关键

前往天蠢洞，在第一层，要走上方的楼梯，在第二层要走右方自下向上数的第二个，在第三层走左下方的那条，在最低层拿天蠢升龙旗、大地之锤和天蠢宝衣。之后便可往西北的华山决一生死，但最好有三十多级才进去打，否则……

在打之前把那三件物品分给每人一件，在第一回合马上使用，之后大地之锤给高秋，每个回合陈陵用第六级的一指禅神功，高秋用最强的剑法，玫瑰用第三级寒玉功或用浮光掠影斩忆中太郎。高秋用尽内力后便要使用大地之锤，陈陵则用天山雪莲子，恢复内力，如此便可获胜。

三、游戏心得

此游戏虽然较短，但可玩性颇高。如在平时，尽量不用破尸魔大法的物品，从后面进入龙王会将回到归来镇，之后千万别用随风追影，不然一去无回头，切记！

聊斋志异之幽谷传奇

一、游戏简介

本游戏是台湾精讯公司出品的中文版游戏，以聊斋志异为背景，描述了一位在充满妖魔鬼怪的古盘山上除鬼的少年英雄的传奇经历，游戏场面设计飘渺，音乐逼真。

本来是一个和平的国度，无奈人心难测，普通的凡人为了自己的私欲，在一次偶然的机会下放出了囚困多年的大魔神。从此天翻地覆，风云变幻。无辜的人们在夜间变得失去常态，犹如发生了一场恶梦。直至有一天，一个正气凛然的勇士给绝望的村民带来了一线光明，这个勇士就是你。你能否消灭魔头，救民于水火？

二、游戏心得

此游戏采用的是关键字系统的方式来进行，因此每到一个地方时，要与城内或村内的所有人交谈，并且每一句话都要问清楚，这样游戏才能进行下去。

三、全攻略

1. 古盘城

先和古盘城中所有人交谈，得知赤将军的事迹、金形石及金形咒的事后，到齐宝斋找连启环，他会告诉你金形咒的上半句，并告诉你“清时有味”。到醉花阁找张萱儿，对她说“清时有味”，她便会告诉你金形咒的下半句。

得知金形咒后，立刻到赤将军府隔壁的知县府，与他交谈后，见他说话没一点礼貌，便立刻攻击他，将他打败后（或将他引开），站在他原来所站立的地板上，右边的密门便会打开，金形石便在里面。

此时可到齐宝斋买地图竹简和定位石，然后便可出发去木尊塔，但你亦可先到位于古盘城附近的寒口村买武器、防具和一些用品，如千年龟甲。（注：在寒口村右下角的房间内有一块会掉钱的机

关地板，你拿到钱后，走出村庄，然后又入村去踏那块石板，哈！竟然又有钱掉下来！就是这样，你便有源源不断的金钱了。）

到达木尊塔（参看地图竹简或千年龟甲），站在正极太极盘上，使用金形石，念出金形咒，便可进入木尊塔内。先不要忙着找木轮明王，应该先去找宝物——规辰仪。最后当你走到第三层后会见到一个机关，踏上去以后，木轮明王便会从天而降，此时你只要专攻他的左腿便能将之消灭。

2. 土印塔

在寒口村和所有人交谈，得知村内有一哑铁甲人，武器店中的胡胖子会告诉你金口术的咒语，在拿钱的房间旁另有一间不能进入的房间，你只要找出在房间旁的机关，便可进入。对铁甲人使用金口术后，他便会告诉你木形咒，但你必须先找到木形石。

从木匠张口中得知，木形石位于毒雾森林内的深潭中，参看地图，找到木形石后，回到寒口村听取木形咒，然后便可到土印塔。

在塔内先去找鬼娘十，见到土印冥王时，只要待他沉到地底之时，攻击他右边的头部便可将他消灭。

3. 火焰塔

到渡江口与所有人交谈，得知水形石在千年寒冰洞内，拿到水形石后便可回到渡江口的码头找钓仙翁，他会告诉你水形咒。

游泳或使用排石术到达火焰塔后，站在最上方的正极九转乾坤盘上使用水形石便可入塔，在塔内要先找到映月镜。火焰明王除了真身外还有两个化身，但你只要闭上眼睛不断向他发剑便可消灭他。

4. 金龙塔

在映月村内得知金轮法王练有金刚不坏之身，只有柳叶道人的破体术才可破解他的绝技。在其中一间房中会遇到丹生，他会要求你绑他到寒口村内的水池中去找瞌睡梅，找到以后，他才会告诉你火形咒的口诀。此外，你也可在码头乘船到玉兔岛买瞌睡梅。

在村内你也可得知火形石位于闻月桥附近，然后你先到闻月桥下游，使用通天石便可见到河中心有一平台，火形石便在上面。取得后，再到寒口村的水池，只要游到中间便可得到瞌睡梅。

回映月村找丹士取得火形咒后，在他房子后面向北游到对岸，便可找到柳叶道人。他会告诉你破体术的咒语，及必须先以猪血洗身然后才可施用破体术。

在金龙塔必须要找到仕女画，而金龙法王的弱点是在……你想出来了吗？他的左脚！

5. 映月村

在玉兔岛上的区老头口中得知土形石位于映月村旁的深潭中。并可从左断言口中得知土形咒——不过，你必须先找到浮光石和土形石后他才会告诉你。月光石位于映月村附近的废园内，找到两颗宝石后，再回玉兔岛听得土形咒，还要在子时使用仕女画两次，才能得到胭脂咒和引出水月居士。最后，必须要先购得阿鼻剑才好出发，不然……最好还购买万仙文，不然会出现剑气不继的现象。

在水月楼内，务必要取得金轮佛像，否则后果不堪设想！见到乾坤盘后，站在上面再念出胭脂咒，便会让水月居士出现。你可不要被她的美色引诱啊！但你也要怜香惜玉，不要直接攻击水月居士，只要攻击她身边的那两条大青蛇即可。

6. 映月寺

在映月寺内先到海滨处找主持熙海大师，他会要求你到龙王角去找朱丹鬼，询问村民解尸毒的办法。待尸毒解了以后，他会给你龟笛。

在朱丹鬼门前有一八卦阵，玩者只要把前后两行中间的门降下，再去踏朱丹鬼的门前机关，便可进入。帮村民解毒的办法是到闻月桥上方的正极九转乾坤盘上，使用虎头蕉，念出降毒法术，便可将尸毒解除。

然后便可回到映月寺找熙海大师，他会叫你自己到大殿中去拿取龟笛，最后可到寺中的一个小房间找法憬师太交谈，她会告诉你进入不夜城的方法。

7. 不夜城的最后之战

先回古盘城的监狱内找赤将军，交谈后，他会告诉你破解不夜城内迷阵的关键是月圆和金轮佛像。到底是怎么回事呢？

在映月村的码头下水，使用浮光石，先向西走，再向北行。使用通天石看看，便可看见有一个小黑点。那便是可呼唤出不夜城的漩涡。站在漩涡上使用龟笛，沉没已久的不夜城便又重见天日了。

在不夜城的一个大殿内有一个太极八卦阵，须先用术数算一算。你算出来了吗？其实在入口处的两堵墙之间有一条小路通往塔前！又有一个新的问题摆在你面前了：这么多九转乾坤盘，哪个才是真的？只要你细心观察，便可发现其中一个盘的转动方向与其它盘是完全相反的！然后站在上面使用九转灵丹，便可进入宝塔了。

塔内第二层的迷阵真是“宏伟壮观”，简直让你徬徨无计！其实，只要使用映月镜，待月圆时再使用金轮佛像，所有墙壁便会立刻下沉！

此时，万恶的赤符鬼王终于出现了，打倒他并不难，只要你先把金龙引开，然后再和他来一场肉搏近战，便可取得胜利！

8. 一点建议

(1)开始时在寒口村的掉钱房间可多存点钱，然后再到玉兔岛买武器。以后便可万里纵横。

(2)对付塔王时不妨多买些保命丹和解毒丸。

(3)在水月楼找到金轮佛像后，可立即使用上升术到上层去找水月居士。

9. 咒语和法术列表

咒语列表：金形咒—利他夜兰利利弥迦；木形咒—娑娑婆多娑珂迦他
水形咒—弥利娑婆多多他夜；火形咒—利娑婆利他夜他夜
土形咒—夜夜娑婆利利他夜；胭脂咒—娑婆娑婆娑婆

法术列表：升天术—利利多多；上升术—迦迦娑娑；聚金术—多迦利迦；
解毒术—利弥弥夜；石室术—珂多利珂；聚心术—多迦兰弥；
造石术—珂娑夜弥；下降术—娑娑迦迦；平石术—多利他夜；
传送术—弥他利兰；恢复术—多珂多珂；练刀术—珂多他夜；
金口术—娑珂娑夜；招鬼术—珂婆利兰；什宝术—多迦多迦；
排石术—他利多夜；灵识术—娑利娑利；寻塔术—兰多；
磷光术—迦珂迦婆；定身术—多迦夜迦；破体术—利利他夜；
龟甲术—弥利珂多；聚钥术—多迦他迦；降毒术—利多兰珂。

鬼屋魔影一代(步步惊魂)

一、游戏简介

鬼屋魔影一代是智冠推出的中文版游戏，其系统要求386以上机器，要求有560KB RAM并有2MB的扩充内存EMS，显示器要求VGA 256色，占用硬盘空间14MB，它具有210个华丽诡异的游戏场面，70多名人物轮番上阵，1500幅精彩绝伦的动画，600种3D立体物品。

二、全攻略

1. DERCETO大屋

游戏开始时你身处顶楼(LOFT)，你必须立即跑往窗边，把衣柜往右推，直至衣柜把窗子挡住。然后立即到左边，把箱子往前推，挡住隐门(TRAPDOOR)的上面。否则会有一只野狗从窗口跳进来攻击你，而且还有一个僵尸会从隐门上来。随后你可在钢琴中找到一封信(JEREMY' LETTER)，看后可以扔掉。打开箱子，拿起长枪(RIFLE)，在书架(BOOKSHELF)的左边可以拿到一本书(FRAGMENT OF THE MYTH OF THE GOLDEN FLEECE)，在衣柜(WARDRODE)内拿走毯子(INDİAN COVER)，在桌上拿走油灯(OIL LAMP)。阅读书本后可扔掉。

2. 僵尸先生

从楼梯下到三楼，在贮藏室(STORE ROOM)拿起架上的油罐(OIL CAN)及架旁的弓(BOW)，然后把油注入油灯(USE OIL CAN)。打开门，走到走廊(CORRIDOR)上，要小心走廊中间的地板，如果你踩上了，那么地板便会下沉，你就会跌死！

先往BEDROOM 1，立即关门。否则会有一个僵尸追来。搜索桌上的钥匙，然后用它打开箱子，拿起箱内的长剑(OLD CAVALRY SABRE)，准备好长枪(USE RIFLE)，一开门便向僵尸射击，两发子弹便够。注意只有四发子弹，不可浪费。

然后再走入BEDROOM 2，立即关门，以免僵尸进来。如果避不了，可以用长剑斩杀僵尸，但须防长剑易断。如果断了，也可以用断剑斩杀。但不可忘记拿走断剑。

走入BEDROOM 3，预备长枪，等待从窗子跳入的恶狗。杀死它后，可以返回BEDROOM 2，解决门外的僵尸。在BEDROOM 3内，拿起床边的花瓶(VASE)，把它扔往墙上(THROW VASE)，拿回破了的花瓶，内有钥匙一把，再用钥匙打开抽柜(DRAWER)，拿走两面镜子(SMALL MIRRORS)。

3. 以镜灭魔

往BATHROOM 1，打开柜，内有急救箱(FIRST AID CASE)，箱内有药水(FLASK)一瓶，喝了可以增加生命值。到右面的走廊尽头，可见到两只怪兽守在楼梯的两旁。走廊两旁还有石膏像(STATUE)各一个。小心地走到石膏像前，把镜子放到石膏像(PUT MIRROR)上，怪兽便会死去。但注意镜子必须没有破裂，否则无效。拿了镜子以后，如果打斗或开枪是会把镜子打破的。下楼前，抛掉(BROKEN VASE, EMPTY AID CASE, DRESSER'S KEY, EMPTY OIL CAN, EMPTY FLASK, CHEST'S KEY)。

4. 古灵精怪

到二楼后，便可见到有个手拿盔甲的武士，要小心的避免打扰武士(KNIGHT)。然后到

ROOM 1。在 ROOM 1 中，有个影子鬼坐在沙发椅上，记住万万不可打扰它！小心的拿走桌上的留声机(GRAMOPHONE)，在火炉(FIREPLACE)上有火柴及一根铁棒(POKER)放在炉旁。铁棒可以不要。在衣柜内有一盒长枪子弹(A BOX OF CARTRIDGES) 。你可以把子弹上膛(USE CARTRIDGES 或 RELOAD RIFLE)。

接着你可以去 BEDROOM 4，在火炉上有一个笔记本(NOTEBOOK)。注意当你拿起这个笔记本时，会有一只野狗立即破窗而入，所以一拿起笔记本，你就要立即回身开枪打死它。读完笔记本后扔掉。然后返回走廊，打开 BATHROOM 2 的门，里面有一个妖怪坐在浴缸里，你必须快速冲入，拿起地上的水瓶(JUG)就跑，以避开妖怪。然后再快速冲入，打开柜门，拿起柜中的急救箱马上离开浴室，而妖怪是不会离开浴缸的。

再到 BEDROOM 5，用火柴点着油灯(USE MAT CHBOX)，拿着油灯入内，把油灯放在地上。(PUT OIL LAMP)然后拿起桌上的子弹(BULLETS)、雕像(VERY HEAVY STAUETTE)、书本，最后拿起油灯离开。到楼梯口时，把雕像向武士扔去(THROW STATUET)，把武士打烂后拿起宝剑(SWORD)离开。再读完书本，丢掉(DIARY OF A JOURNEY，EMPTY FIRST AID CASE)。

5. 人肉汤

到地下室，先到厨房(KITCHEN)。柜内有火柴(可不拿)，而厨柜内的两把刀子(KNIFE)也可拿可不拿。到 ROOM 2，拿起墙上的钥匙，在架上有一盒饼干(BISCUIT BOX)，吃掉它可以增加生命值。到 ROOM 3，用瓶子盛水(USE JUG)，拿起煤堆中的一个鞋盒(BOX OF SHOES)，内有手枪一把(REVOLVER)。门前有一罐汽油(OIL CAN)，注意油灯的汽油非常重要，是爆机的关键，尽量不要浪费。

把油加入油灯(USE OIL CAN)后，可扔掉空油罐、空鞋盒、空饼干盒(EMPTY OIL CAN，EMPTY SHOE BOX，EMPIT BISCUIT BOX)。当你进入 ROOM 3 后，会有一个僵尸从后面攻击你，因此你应当立即回身给它吃两发子弹。在灶台上有一碗人肉汤(POT OF SOUP)，拿起它后到饭厅(DINING ROOM)去，那里有五个僵尸，只要你马上跑到长桌的任何一端，然后快速放上人肉汤，那么所有的僵尸都会乖乖的回到座位上，决不会与你为难。但如你身手不够敏捷，那就……

当这些馋嘴僵尸回到座位后，你便可掏出手枪，上上子弹(USE BULLET)，二枪一个，解决掉这些呆东西。如你想节约子弹，也可用刀子来消灭它们。不过你的刀子似乎很钝，要刺它很久。

然后你可从饭厅到 ROOM 5，马上跑到桌后，用水把烟灰缸里的吕宋鬼淹死(USE WATER JUG)，否则你便会被它从烟灰缸里冒出的黑烟呛死。然后拿起桌上的打火机(LIGHTER)，柜内有一张唱片和一本书，唱片可以不要，书本可以读后丢掉。离开 ROOM 5，到 ROOM4，内有 CAPTAIN NORTON 的鬼魂，这是个极厉害的角色。请你务必先存盘后再进入，以免前功尽弃！你必须用武士的剑与这个独脚鬼大战，别的武器是无效的。

6. 先发制“鬼”

你消灭独脚鬼后，可拿起它留下的钥匙和门旁的书本，读后丢掉。然后用钥匙打开通往舞厅的门，再丢掉钥匙(THROW KEY TO THE DANCEHALL)。舞厅内有三对舞鬼，小心不要打扰它们。然后把留声机放在地上(PUT GRAMOPHONE)，再返回楼梯口，打开花园(GARDEN)的门，在花园中的雕像里，可搜索到三支箭(ARROWS)，拿起箭后要马上离开，否则会有一群蜘蛛掉下来，若被咬上几口，你便要去见上帝。

走上二楼，由 BEDROOM 5 旁的门进入画廊(GALLERY)，不要离开油画。然后用毯子盖上(PUT INDIAN COVER)。否则当您进入画廊时油画会向你扔出斧头。把油画盖好后，转身面对

画廊的另一边，用长箭射向油画，以免它向你扔出毒箭，注意只有3次机会。

7. 恐怖图书馆

杀死油画怪后，你可以安全的进入BEDROOM 6。在BEDROOM 6内，可以拿起桌上的一本假书(FAKE BOOK)。然后推开摆钟(CLOCK)，可以发现一个暗格，内有一把钥匙和一份文件(PARCHMENT)，文件读后可以扔掉(THROW THE CREATURE OF NIGHT)。再到画廊的中部，请先存盘后再打开图书馆的门。在图书馆内有一个妖怪，名叫"VAGABOND"，极厉害。而图书馆里面又漆黑一片，所以要十分小心。

进入图书馆后，要马上把油灯放在地上，VAGABOND会从左面前来，因此你要立即往右面跑，拐过角落，在书架的一端会找到机关，立即放上假书(PUT FAKE BOOK)，中间的门便会打开(SECRET ROOM)，马上跑进去，注意动作要快，如果你被妖怪缠上了，那就有你的好戏看了！

在SECRET ROOM的书架上有绿皮书、黄皮书各一本，还有三把匕首(DAGGERS)。可拿起其中一把刀身弯曲的匕首，其余可不要。文件及绿皮书读后扔掉(THROW REFLEXIONS ON THE POWER OF THE VERB, THROW SIGNS AND RITUALS)，注意黄皮书不要打开！否则你会因好奇心而爆肚死亡。拿着匕首回到图书馆，用匕首杀死VAGABOND。然后你即可安心的四处搜寻。在这里可发现三本绿皮书(THE SONS OF THE SUN，STORY OF A LOUISANA PLANTATION，TERR A INCOGNITA)，读后可以扔掉。还有一本红皮书，切勿打开！否则你会被魔咒所伤。

8. 继续跳舞

回到SECRET ROOM，在门前有一个五角星。你可以站到五角星里，即可安全的阅读红皮书(FRAMENTS OF THE BOOK OF ABDUL)及黄皮书(DE VERMIS MYSTERIIS)，读后可扔掉。然后拿起桌上的魔仪(TALISMAN)，回到图书馆，拿起油灯后离开。

回到地下室的ROOM 5，用BEDROOM 6找来的钥匙打开书房(STUDY ROOM)的门，在书架上可找到一张唱片(SAINT SAENS'DANCE OF DEATH)及一本书(THE TALE OF CAPTAIN NORTON)，读后扔掉。再把长剑安置于墙中的盾上，如果长剑断了，则把剑把和剑身一并放于盾上。这样大柜便会自动移开，露出通往地下世界(UNDERGROUND)的通道。但先不要进入。

回到DANCE HALL后存盘，拿回留声机，把在书房找到的唱片放上去(USE RECORD)，那么群妖便会闻声起舞，然后小心的走到火炉前，拿起钥匙后离开，千万不要碰到妖怪，否则你就大祸临头了。你一离开DANCE HALL后，那些妖怪便会灰飞烟灭。

到GARDEN旁的CELLAR入口，可以用厨房的钥匙打开门，在地厅内有三只极凶恶的老鼠(你是打不死它们的)，要避开它们。在这里可以找到一些手枪子弹；而另一角落有两只酒桶，拿起酒桶旁的木块(BLOCK)，让酒桶滚到一边后，便会出现另一个通往地下世界的通道。

一旁的架上有一本书(THE TRIAL OF CAPREGZT)，读后可以扔掉。你必须要有充足的灯油和火药才可进入地下世界。

9. 地下世界(INDERGROUND)

你可以由两个通道(书房和地库)进入地下世界。如果你从地库进入，在地下世界的右下方会有一条大虫出来，此时你必须由右向左绕过它，跑往它的身后。如果你的动作慢了点，便会受到它的攻击，此时你应该转身面向屏幕，不断向后倒退。避过了它后，再向前走，便会在大石(BIG ROCK)处遇上一条恶狗，你要杀死它后才能到水池(POOL)去。

如果你由书房进入地下世界，不久便会来到一处悬崖，中有一座吊桥。你必须由此跑往对面，如动作稍慢桥便会塌下。过桥后，往前到分叉口时，会见到有一条大虫在右面的通道，此时你要跑到大

石处，进入通道时会有一条恶狗扑来，你必须赶快杀死它。否则大虫也会追上来。大虫会把巨石推开，但其尾部却塞在通道处。因此你要绕道往大石后去，一见大虫便掉头走，把大虫引往另一条通道。然后你便可安全的前往水池了。

10.危机四伏

来到水池后，你可以跳上木桥到对面的拐角处。小心那里的木桥，有些是会下塌的。而水池也会冒出水怪攻击你，你要尽量靠墙走，不要掉下水。

到拐角处后即可进入洞穴。进入后便会有一个怪物前来，你须杀死它后再向左面出口走。从那里可到石柱室(PILLARS CHAMBER)。进入后会发现一只飞妖，你可以用枪打死它。从石柱上跳往左对面的出口，如果不小心落下水中，则必须从左面的出口涉水回到水池。但须小心水怪的追杀。

从出口处可到海盗室(PIRATE CHAMBER)，途中会经过蜘蛛洞(SPIDER HOLE)，有一只大蜘蛛会来追杀你，你要急急跑入海盗室，爬上木桥，那只笨蜘蛛便会跌下水去。过木桥时你必须小心，因为很多都会下塌。在近水的木桥上也要小心，不要被水怪拖下水去了。在此建议你多存盘。如果掉下水了，便要马上涉水回石柱室再回水池。

11.降妖除魔

在海盗室过桥时，也要小心飞妖的攻击，可用枪干掉它。来到对岸后，可用 DANCE HALL 的钥匙打开箱子。内有宝石(GEM)及书本(MEMORIRS OF A LOST SOUL)，看后可丢掉(PIRATE'S LOG BOOK;KEY TO THE PIRATE'S CHEST)。推开挡在通道尽头的大石，前往迷宫。

到迷宫后，要点起油灯跑往出口。在出口处放下油灯，把宝石放入石门便可打开石门，由此便可前往树室(TREE CHAMBER)。拿起油灯入内，如果你此时用尽了汽油，便要 RESTART GAME 了，因为没有汽油去烧妖树。

你要跳下水中，小心水怪及妖树射出的火球，到了妖树前时拿起铁钩(HOOK)，放上魔仪(TALISMAN)，用打火机点起油灯(USE LIGHTER)，然后把油灯扔往妖树(THROW OIL LAMP)，烧死它。此时，地动山摇，顶部会有很多大石掉下，你要小心避开跑到另一出口，可用铁钩打开石门，进入洞穴回到迷宫出口。此时由于已经烧了妖树，迷宫灯火通明，你可安全的从原路返回地面。回到地面后，打开大门(MAIN DOOR)，走出鬼屋。啊……结局留给你自己看吧！

三、游戏心得

(1)有些妖怪是杀不死的，如 BATHROOM 2 内的浴缸怪，GARDEN 内的蜘蛛，地库的老鼠等。所以要避免与它们纠缠，避开即可。

(2)到地下世界后，有一个快速爆机的捷径：在水池时，跳下水从水池中间的一个出口到石柱室，再涉水前往对面即可进入海盗室，此时不但没有水怪，海盗室的木桥也没有了，你可爬上桥台，跳往左面的出口，此时你便可发现所有的门都打开了，便可安心的前往树室烧树。此点可能是此游戏的 BUG 所在。

(3)如果拿了树室的铁钩后，没有立即烧树而又用铁钩把石门打开了，那么任你如何抛丢油灯，也是烧不了树的。

鬼屋魔影之二

一、游戏简介

鬼屋魔影之二是智冠近期推出的中文版游戏，其系统要求 386 以上机器，要求有 560KB RAM 并有 2MB 的扩充内存 EMS，显示器要求 VGA 256 色，占用硬盘空间 14MB，它具有 210 个华丽诡异的游戏场面，70 多名人物轮番上阵，1500 幅精彩绝伦的动画，600 种 3D 立体物品。

一座悬崖上的神秘大屋，关押着 GRACE。私人侦探 STRIKER 前去营救，不料反被小丑杀手杀害。作为 STRIKER 的好友，你便前往大屋。你先炸毁了大门，然后进入鬼屋……

二、全攻略

1. 花园迷宫

进入大屋后会发现躺在地上的守卫，立即向后退并拔出手枪(REVOLVER)，待守卫一醒来便向他射击，直至将他消灭。然后拿起药水(FLASK)、机枪(THOMPSON)及子弹匣(LOADING CLIP)。喝了药水会增加 HEALTH POINT，一瓶药水增加十点。在大屋外有四个枪手，尽量避免与他们发生战斗。在通往大屋的路上有一座石猫(STONE ANCHOR)，见到它应该马上跑过去并存盘。用力把石猫推往一边，然后闪身走入花园。

花园内危机四伏，后有追兵，前有埋伏，实在需要小心。一听到别人的说话声，便要开枪射击。走不久便会遇到埋伏，杀掉伏兵后，可拾得照片一张(PHOTOGRAPH)。再转右到一角落，有一张巨型钻石扑克在地上，旁边有一细绳(ROPE)，解决一坏蛋后，拿起绳子返回原处，存盘。

然后继续前行，在十字路口会有一个狂人跑出(从左面)，很难对付。杀了他后可得到一本书(BOOK)。然后往前走，会见到四张扑克放在地上，千万不要踩到了它们。先杀了那里的坏蛋后，拿起地上的铁钩(HOOK)，在坏蛋的身上有一个记事簿(TORN NOTEBOOK)，阅读后存盘。四张牌只有钻石牌是可以踏上的，其它的均会要你的命。当你一踩上钻石牌，便会落入地下洞穴，在那里找到一个箱子(CHEST)，不过要先解决掉一个脓包。然后存盘。再把箱子推开，可见到穴道尽头有一个祭坛(ALTAR)升起，旁边则有一个鬼影出现。先把鬼影消灭后，拾起其遗下的海盗刀(PIRATE SWORD) 及药水。在原来放箱子之处则可找到金属牌(METALLIC JACK OF DIAMOND)，把此牌拿到祭坛上(USE METALLIC JACK OF DIAMOND)，尽头处的暗门便会打开。你可以从此处回到花园里有一张钻石扑克牌的地方。

右拐向前走再右拐，到一个角落后，可发现有株杀人藤(MAN－KILLING VINES)。你必须用海盗刀才能杀死它。然后存盘。注意在杀人藤的后面可见到一些橙色的东西，那是一个极难对付的伏击手。你若向前多走几步便会被他疯狂射击，多半要向上帝报到了。你可急步跑至尽头，然后马上转身来个回马枪，先下手为强，不断向他扫射。

杀死此人后，在此可找到一页报纸(PAGE FROM NEWS PAPER)及药水。在伏击手埋伏处的石雕 STATUE 下有一个秘密通道。把铁钩用绳子绑上(USE HOOK)，然后把钩抛上像的手臂，用力将手臂拉下(USE ROPE WITH HOOK)便可打开暗门。

2. 地下密室

从暗门下去，突然……当你恢复知觉时，发现自己在一个地下密室里。先到崖边拾起硬币

(NICKEL)，小心不要落下水。再到木桥，拾起桥上的曲柄(CRANK)。走过桥后，拾起地上的纸袋(PAPER BAG)，在尽头处便可发现好友 STRIKER 的尸首。从尸首上可发现烟斗清洁器(PIPE CLEANER)以及一半记事簿(TORN NOTEBOOK)。把在花园里找到的另一半与它合起来(USE TORN NOTEBOOK)，即可知道好友的遗言。走到门前，把报纸放在门缝里(USE NEWSPAPER)，再用烟斗清洁器将钥匙弄下，然后用钥匙开门，注意存盘。

进入仓库，另一边通往悬崖，出口处有一个海盗守着。你要小心的走到那人身后，把纸袋吹涨，然后打爆它以惊动守卫。当守卫站起时便推下杠杆，木桶便会将守卫推下悬崖。在此你的时间掌握一定要十分准确，机会只有一次，否则你只有赤手空拳与海盗的长枪对仗了。

拾起海盗留下的长枪(RIOT GUN)，药水以及手抄稿(MANUSCRIPT)。然后走到钟摆的右面，用曲柄开动机关(USE CRANK)，木桶便会被移开，现出一条通道。走入通道，拾起地上的子弹并上膛，存盘后进入电梯。

3. 大屋地库

乘电梯即可来到地库。一出电梯便会受到 MUSIC MAN 的攻击，你可枪杀他或把合约(MAN'SPACT，即在花园找到的报纸)撕破就会要他的命。然后拾起他留下的铁钩(HOOK)。进入洗衣场，找到洗衣板(BATTLEBORE)后存盘。再到练靶场，那里有两个混蛋在练枪，快快的给他们一个解脱。

枪靶其实是一个转盘，每个盘均有四面扑克牌。你可以用洗衣板拍动转盘或用枪射击它。当四个转盘都是 DIAMOND 时，一旁的暗门便会打开。门开时会有一个家伙走出来送死，杀了他再进入暗室，拿起架上的药水及酒(WHISKY)，再把硬币(NICKELS)放入墙上的吃角子老虎机(SLOT MACHINE)，便可得到两个铜币(TOKENS)。

回到靶场时会遇到一个穿白裤的胖子，你可以把酒给他喝或直接用枪杀他。然后拿走他的布袋(SACK)。袋内有一套圣诞老人服装(SANTA CLAUS SUIT)，穿上(USE SACK) 它(USEEMPTY SACK 即可脱下它)。存盘。

4. 海王之叉

然后走上大屋，会遇到一个矮厨子，如你未穿圣诞服他就会大喊救命。你走进大厅，注意墙角的海王像会用他的三叉戟(TRIDENT)攻击你，而且那三叉戟颇象自动寻找目标的导弹一样跟踪你！避过它的办法有两个：

(1)施展轻功，紧贴着墙行走便可；

(2)找个替死鬼。当三叉戟追踪你时，拼命向前跑，一跑过矮厨子，三叉戟便会将矮子杀了。

然后进入厨房，你会见到一个大胖子。他会叫你吃东西，你可把炒蛋(PLATE OF FRIEDEGG)吃掉，拿走胖子的平底锅(FRYING PAN)。胖子很快便会发现你是个假冒货而攻击你，你可以用平底锅与他对战。打倒胖子后，拿起地上的毒药(POISON)及架上的酒(WINE)，把毒药倒入酒内(USE POISON)。存盘。注意不要打开连接厨房的门，因为……总之不要打开就是了！

先回到大厅，到厨房门口隔壁的那道紧闭的门前放下毒酒。房内的人便会出来喝，毒死他们后便可进入房内，但小心从后而来的坏蛋。走到房内的音乐琴前，先放入黄色的铜币，地上便会有一枚 DOUBLOON ，再放入棕色的铜币，便可打开房内的暗门。然后拿起地上的 DOUBLOON 进入睡房，可找到防弹衣(BULLET－PROOF VEST)、机枪(THOMPSON)及子弹(LOADINGCLIP)，把防弹衣穿上后回到大厅。小心的走到海王像的左面，拿走它头上的王冠(CROWN)。存盘。

5. 鬼手

走上一楼，对面会遇到一个双枪手。杀了他后进入走廊，此时会发现机枪坏了。进入桌球室，杀

死房内的家伙后，拿起他们留下的剑(SWORD－STICK)及手枪(DERRINGER)。在房内的书架上可找到一本书及一张羊皮纸(PARCHMENT)。此时再返回走廊，到左面的女巫寝室。在房内的墙角可见到一双鬼手(SWINGING ARMS)，要用剑才能消灭它。在此可找到另一张羊皮纸，然后把两张纸合二为一，即可知道女王像的秘密。把海王的王冠放在女王像(台上的白色女人)的头上，从房间另一边的门进入祭室。踩上地上的四方格符号，拾起地上的护身符。突然……

6. 小丑

恢复知觉后，拿起墙角的药水及纸条(MESSAGE)，存盘。然后开门离开。一开门，你便会见到右面有一个忍者，而前面则有一个大胖子。你要马上跑到左面转角处，从箱内拿起机枪扫死他们。然后拿起忍者留下的手榴弹(GRENADE)和胖子留下的钥匙(KEY)，进入对面的杂物房，把前面找到的 DOUBLOON 放入 JACK－IN－THE－BOX 后，便会有一个红毛球(POMPON)落下，拿起它后存盘。

进入右面的小丑房，不用理那小丑，直接转右到通向花园的门口，将毛球扔入花园。小丑便会跟着跑入花园。注意不要离门口太近，否则会挡住小丑的路；如果站的位置不对，也不能把球扔入花园。小丑进入花园后，你再跟着进入，便不会受到花园里的蛇袭击了。进入花园后，在右上方有一个小开口，这是大屋厨房隔壁那间房的烟窗。此屋内有大批坏蛋，把手榴弹扔进烟窗，送他们一个圣诞礼物。然后从门口回到大屋。

7. 机灵的 GRACE

回到大屋后，在圣诞树上可找到一个弹珠(BILLARD BALL)。拿起它到楼上的桌球室，把弹珠放入弹子机里，便会打开机关，在书架的旁边出现一个暗门。存盘后走向暗门，用胖子留下的钥匙开门。嘭！只见满天星星……

原来是独眼(JACK)在此出现，并把你抓住关进了监牢。而 GRACE 也是关于此处。正当独眼 JACK 要给你一颗铁花生米吃时，机灵的 GRACE 趁机逃脱，引开了 JACK 的注意力。当 JACK 走开后，你可用 MUSIC MAN 的铁钩来打开牢门，然后跑出去。但到了大屋的大厅里，突然出来一个恶女子 ELIZABETH 把你和 GRACE 都抓住关了起来。

然后玩家控制的是 GRACE(不能老让一个人唱主角嘛)。先把门旁的木板(PLANK)移开，然后进入鹦鹉房。拿起桌上的三文治(SANDWICH)，一袋种子(BAG OF SEEDS)及胡椒粉(PEPPER POT)。吃掉三文治，把种子喂给鹦鹉，它便会给 GRACE 一点提示：留意墙上的地图，那里有传送器的位置。原来饭菜升降机是大屋与海盗船的传送器。

走出此屋前请存盘。走出房门后，会有个海盗从右面过来，GRACE 要马上往左面走，过了爬梯后立即躲在暗处，当海盗走到尽头探头探脑时马上折回原路从梯子上到中层船舱。到后立即存盘，爬上甲板。

甲板上有一大群海盗，还有 MUSIC MAN 及提着大棒走动的白裤人。GRACE 要趁着 MUSIC MAN 和白裤人在一起唱歌时，轻轻从后绕往另一旁的木箱后面。可能要试多次才能成功。所以请多一点耐心。箱子的一旁通往船长室，另一旁的地下则有一个打火机(TINDER－BOX)。拿起打火机，然后由箱子左边的开口处沿绳子下到船长室。

到了船长室后，拿起架上的玻璃瓶(CRYSTAL VASE)，再打开地上的箱子，拿起箱内的小炮(SMALL CANNON)，把炮放在地上，指着门口，然后站在炮后放入胡椒粉(USE PEPPERPOT)，存盘。再把玻璃瓶扔向墙壁，一个海盗便会前来。等到他的双脚踏入房间便点火，待海盗化为白骨后，拿起右面的手杖(CAPTAIN'S STAFF)及海盗留下的摇铃(BELL)。存盘。

步出走廊便到厨房去，拿起桌上的鸡腿(CHICKEN'S FOOT)，到 DUMBWAITER 处摇铃。传

送器的门一开，马上爬进去，并拿着手里的钥匙逃回大屋。注意动作要快，因为此时已经有两个矮子发现了她并追赶上来。

回到大屋的厨房内，用钥匙打开柜门，拿起冰箱及蜜糖罐(POT OF MOLASSES)，存盘。在大堂外有一个海盗，用冰或蜜对付他。然后走上二楼，马上用冰或蜜对付楼梯处的坏蛋。到桌球室，在台上可拿到一个铜币(TOKEN)，再到船长室，用杖打开书桌机关，可得一本书及开 CARNY 手铐的钥匙(KEY TO IRONS)。此时到女巫寝室的祭室，走进四方格符号，用手杖(USESTAFF)即可得到巫杖(LOA STAFF)，GRACE 也会自动返回一楼。可用老办法对付厨房里的坏蛋，然后在传送器(DUMBWAITER)旁摇铃，即可返回海盗船的厨房。

8. 女巫之死

GRACE 被抓回，你控制的是 CARNY。先拿起地上的钥匙(按左方向键)，解开手铐，杀死海盗，拿到刀后往外走。机枪可以不要，因为这些家伙不怕枪子儿。统统刀杀！

存盘后走出走廊，马上转右杀死一个海盗。拿起手枪上的引火线。到左边房间杀死所有家伙。拿起台上的钳子(PLIERS)及火炉旁的铁棒(RED－HOIT POKER)，还有墙角处的钥匙。再到另一边杀死坏蛋，拿到装甲(COAT OF MAIL)、药水及子弹。存盘。然后再到最右面的火药库(用钥匙开门)，用刀杀死击剑手。不要开枪！拿起一桶火药及一本书 OPUSCULE。

再到二楼，走入右面第一个房间，杀死海盗，用钳子剪断铁链，把大炮推向门口。存盘后进入对面的房间，把火药桶放在大炮可以射到的地方，(轻点！)然后回到大炮房，用引火线点火(USE POKER)。炸死坏蛋们后，进入对面房间，拿起地上的金币(POUCH OF GOLD COINS)及药水，回到走廊，存盘。再到厨房门口(右面第二间)，放下金币，门即可打开，进去杀死两个矮子，到腌房杀死大厨，拿到特别钥匙(METALLIC JACK OF DIAMOND)，回到走廊。

存盘后用特别钥匙打开厨房对面船长室的门，进去后被 ELIZABETH 作法升到半空，正好 GRACE 进来，此时你即控制 GRACE。去到 NICHOLS 像处，把巫杖放上去(USE STAFF)，进入女巫密室，存盘。用鸡脚即可杀死女巫 ELIZABETH。

9. 最后之战

此时女巫已死，你又控制 CARNY。CARNY 跌落地上后，马上逃离此处，跑到甲板上，存盘。杀死 MUSIC MAN，拿起其 HOOK 钩，再到船舱，存盘后爬上桅杆与舞棍的武者决斗。此人极难对付！杀死他后到爬梯处，用 HOOK 钩挂着绳子滑到船桅处，存盘。杀死忍者，再到甲板，拿起 NICHOLS 船长的剑，存盘。

不理独眼 JACK，到船桅用钳子剪开 GRACE 的铁锁，马上到船头灭掉大炮的引火线，存盘。然后，CRANY 必须用 NICHOLS' SWORD 与 JACK 决斗。打倒 JACK 后，与 GRACE 一起逃出。

三、游戏心得

花园里的人像谜题是否让你想破了脑袋呢？其实很简单，把人像的手扳下与照片相同即可！

射雕英雄传

一、游戏简介

《射雕英雄传》是智冠科技有限公司软件世界在 1993 年推出的新游戏，它依照金庸的同名原著改编而成。

二、游戏密码解除

该游戏要求输入正确的密码才能运行，可依照下面的方法解密：

首先，在进入游戏要求输入正确密码时，显示出密码的坐标(Xx，Yy)，其中 A〈=X〈=Z，A〈=Y〈=Z。在程序里 X 和 Y 是通过计算当前时间的分、秒和微秒的值求得的一随机数转换来的，在下面的算法里，我们把 A 对 0 值，Z 对应 25 值，密码是一个五位数值，简化后其计算公式为 D(X，Y)=3XY+256X+251Y+19683，0〈=X〈=25，0〈=Y〈=25。这样，我们就可以得到正确的密码值了。如 D(S，A)=24453，D(A，B)=19934，D(K，S)=27391。

三、全攻略

游戏一开始，主角(郭靖)身在一所酒馆内。在酒馆内，有一桌坐着三名白衣女子在谈天，于是郭靖便和她们谈话。谈过后，郭靖便走出酒馆外。当行到马身旁，便用袋中的汗巾抹马，竟发现汗巾染上红色，他以为马儿不适，便再回酒馆查问究竟。

进入酒馆后，有一人(郭靖其中一位师父)和郭靖谈话。郭靖问师父为何马身上有血，于是郭靖便和师父出来，师父解释这并不是血，而是红色的汗水，师父说这是一匹汗血宝马。再回酒馆喝酒，坐下师徒谈话后，有五人进来坐下(郭靖的其余五位师父)，也一起谈论事情，并教了郭靖一些行走江湖的要诀。

突然，那三位白衣女子离开了酒馆，在她们谈话间，得知要偷这一匹汗血宝马，所以郭靖的师父们教了一些要诀给他。教诲后，郭靖离开了酒馆，到了马栏前，用手一拍马身，便上了马，马象疯了一般向张家口跑去。

在途中越过峡谷时，不幸地遇上了刚才的三名白衣人。她们拦住了郭靖的去路，声言要把马抢夺过去。于是郭靖以一敌三，奋力向他们冲去。结果成功冲破了三人的阻拦，得到暂时的安全，并径直向张家口进发。

1. 巧遇好兄弟

到了张家口后，郭靖因肚子有点饿，便到一家小饭店吃饭。坐后不久，正当吃得津津有味之际，外面突然嘈杂起来。于是郭靖便起身外出查看，看见一个叫化子(黄蓉)和卖包子的争执。郭靖便走出来伸张正义，明白事因后，替这叫化子付了款，但叫化子却早已离去了。郭靖平息纷争后，回到饭店继续吃他的美食。

一会儿，叫化子站在了门后，郭靖看到便请他吃饭，并叫了不少菜。在进食间，郭靖知道了不少叫化子的身世。叫化子想请他喝酒，于是两人便去了大客栈。喝酒间，叫化子希望有一匹马回乡，郭靖便把自己的汗血宝马送给了他，并叮嘱马儿好好照顾他。叫化子上了马后，马儿便飞快跑去了。

2. 遭受恐吓

酒醉饭饱的郭靖，有点疲倦，便到城内的一所小客栈投宿。到客栈后，郭靖向掌柜查问有没有房间，掌柜说没有了。郭靖十分心急，便在客栈内向人求援。当问到一位老兄时，这老兄因好友未到本地，所以房间空置了，因此他把房间让给郭靖。郭靖便立刻从袋中拿钱出来给这位老兄，老兄向掌柜说清楚后，便把房间给郭靖了。进入房间后，郭靖关上了门，便上床打坐休息。

突然间，有人叩门，于是郭靖从床上起来开门。但见有四位大汉（黄河四鬼）闯进来，声言要与郭靖的师父比武，并约他们明天中午到树林去。听完后，郭靖再回床打坐，到了第二天的下午，郭靖便独个往树林去，不知道什么原因昨日四位大汉竟被一神秘人绑在树上。他们不断骂郭靖，郭靖不知道如何做，所以离开树林，希望早日找到师父来解决。

3. 好马难求

离开树林，郭靖便到处寻找一匹好马。当他到了马铺时，用手叩一叩门，马铺的伙计便走出来。郭靖便向他示意要买一匹马，但伙计却说马已卖完了。郭靖情急之际，伙计向他透露店主有一匹好马，但不知是否可卖，希望他能去询问一下。听到后，郭靖便欢天喜地地去找店主，郭靖要拿着替汗血宝马抹血的汗巾去找店主。

店主人见到郭靖拿着这汗巾，十分高兴，所以便无条件的把名驹送给郭靖。店主还把一张字条交给郭靖，叫他到店铺取马，郭靖把此字条交给伙计后，他便去把马牵出来。郭靖立刻上马，便跑到了京城。

4. 比武招亲

到了京城后，郭靖下马见到一边有人群聚集，便去查个究竟。走到人群中，看到一对父女正在比武招亲。有一位和尚和一位老伯正想出来比试之际，一位少年（完颜康）出来，要求和此女子比试，结果这少年胜了。这女子之父便邀请他到“高升客栈”商讨亲事，但这少年却拒绝，于是女子的父亲便和少年比武。

好打抱不平的郭靖便和这少年论理，但少年坚决不娶此女子为妻，因此两人大打出手。突然，这少年的母亲来到，一位随从出来袭击郭靖时，一位道长（王处一）替郭靖挡了这一招。道长和这人交了两招后，少年出来解释，并邀请道长和郭靖到他的寒舍。两人交谈后，道长牵着郭靖一起走上山头商讨一些事，在谈话间，得知这少年是道长师兄（丘处机）的徒弟，道长谈过话后便离去了。

5. “高升”一会

离开山坡，郭靖便回城里找“高升客栈”。走到客栈外，看看门外的木牌，注明了“高升客栈”，便进去查看。进入客栈后，向掌柜询问那两父女是否住在这里，但掌柜说客房是不准闲人入内的。郭靖心想，钱是万能的，便掏出一些钱给掌柜，掌柜便立刻指示出道路了。进入房间后不久，刚才的道长也随后进入，看到女子的父亲受伤了，郭靖与道长正要离去时，一位锦衣卫入内说，小主人正在府里等候，请道长和郭靖到府中。

6. 初到王府

到了王府门外，完颜康已在门外等候。入到王府里，大厅内已坐满了人，完颜康和他五位客人（彭连虎、梁子翁、沙通天、欧阳克和灵智上人）早已起座。完颜康介绍过后，说了刚才的比武招亲一事，并叫郭靖到客栈请父女二人来。于是郭靖便去找他们两人。

到了客栈，向掌柜查问，得知两人已被人带走了。于是郭靖便回到比武招亲处，竟在地上发现一个玉佩，郭靖带着玉佩回到王府，拿出玉佩给门外守卫，守卫便拿入府中给主人，郭靖便立刻走入府中。

7. 再到王府

到了王府大厅，郭靖便把事情一一说给众人听，得知此事后暂告一段落。众人继续谈论另外一

事，当王真人被打发走时，一位客人(灵智上人)打了王道长一掌，道长便立刻离去了。郭靖走到门外，才知道王道长中了毒，所以便背着他走到一所偏僻的客栈。把道长放在水缸内，希望道长能把毒逼出体内。但他需要一种能吸取毒质的植物，于是郭靖走到竹林砍了一节毛竹给王道长。王道长接过竹子后，立刻叫郭靖替他找三味解药。郭靖毫不犹豫地便去找，但找不到任何解药，只在湖边摘了一朵花，便回到客栈。

8. 再遇黄蓉

回到客栈后，向掌柜询问，他说有一个人留下一封信给郭靖。郭靖接过信后，得知有人相约在湖边。郭靖立刻走到湖边，竟见到黄河四鬼又被绑在树上。远处有一叶轻舟，舟上有一位女子，郭靖走上前，发现这女子原来是在张家口所遇到的叫化子黄蓉，郭靖这时才知道她是女儿身，于是上了小船儿。

在船上，他们谈到王道长身中剧毒并且立刻需要解药，才可保住性命。郭靖又送了一朵花给黄蓉，表示他的爱意。最后两人决定夜探王府，希望能盗取解药。

9. 夜闯王府

到了王府后，刚好看见完颜康脚步急促，所以两人便跟着他，见到有一所房间门被锁上了，所以越墙而过。这时发现那两父女被捉住了，听过完颜康说话，两人从墙走回房外，完颜康也走了。郭靖与黄蓉分头找解药。

走到大礼堂时，从门缝中看到六人正谈论王道长一事，听完后，郭靖继续寻找解药。走到一所偏僻小屋时，从窗户看到完颜康和母亲(包惜弱)在谈话。看过后，郭靖继续寻找。找到药房外时，郭靖听到脚步声，便立刻躲起来。这人取了东西后，竟忘了锁门，因此郭靖便推门而入。

入内后郭靖马上关上门，便走到药柜取药。郭靖先取左下方的一种药，然后右下方，再到左上方取药。切勿把次序弄错，也不要取药柜上层的其余两种药。走到门外便决定去救那两父女，这次不要忘记关门。

走到监房门外，用手一按墙，郭靖便轻易地跳进监房了。入了监房看见父女二人，便和他们谈话。在谈话间，门外有人进来，郭靖立刻躲在门后，看见包惜弱放了父女俩，郭靖也从墙上一跳就出了监房。

10. 危机一发

出到门外，竟被梁子翁发现，两人便开始追打。走到一处小草原时，竟跌下陷阱，千钧一发之际，看到前面有路，便向前走，而梁子翁也跳下来追郭靖。走到尽头时，见到一位前辈(梅超风)在打坐，突然间梁子翁赶到，坐着的梅超风替郭靖打退了他，最后郭靖背着梅超风跳上了小草原，梅超风拿了一把匕首给郭靖，但不让郭靖走。

这时黄蓉走了出来，梅超风得知黄蓉是桃花岛主(黄药师)的女儿，放了郭靖。突然一班人(郭靖的师父和王府里的客人)走了出来，完颜康也请了一班客人去见父亲，六位师父和郭靖等人一起去偏僻客栈给王道长解药。不料彭连虎等人早到了一步，令客栈一时大乱。郭靖等人坐下继续商议事情。过了一会，师徒告别了，黄蓉与郭靖继续上路。

11. 拜师学艺

郭靖和黄蓉一起走了不久，便下马决定回去找六位师父，但所有人已离去。他们便向南方追，但无所发现。两人走累了，坐在路旁休息，遇上了一人(洪七公)。三人便一起同行，到了南方一所客栈，黄蓉买了菜，并且煮好了饭，三人一起吃饭。

吃过饭后，三人一起来到镇外松林。洪七公问他们要学什么，但他们不作出要求，洪七公便教郭靖降龙十八掌。洪七公示范后，坐在一边休息，但郭靖始终不能练会，所以郭靖走上客栈旁的小路，

到了一个池旁。在草丛中，郭靖发现了一条蓝钥匙，拿起后再入到房间去，又发现一条蓝钥匙，再拿起来把房门打开，入到房间后，立刻关上门，用蓝钥匙开左边的地柜，发现一个八卦并把它拿走了。

拿走八卦后，郭靖离开了房间，走回树林，竟然轻易使出降龙十八掌，洪七公也起来继续教郭靖其他功夫(逍遥游等)。到了第二天，正当郭靖练习降龙十八掌之际，梁子翁来到，和郭靖大打出手。郭靖一掌打退了梁子翁，便跑回客栈叫黄蓉走，但梁子翁很快便来到，并和黄蓉大打出手，黄蓉不敌，走入客栈叫洪七公，梁子翁立刻跑了。一个月后，三人要分手了，黄蓉和郭靖到处游玩，并顺便寻找师父们的下落。

12. 勇闯桃花阵

他们游玩了一段时光后，到了桃花岛。登上岛后，黄蓉去找父亲。郭靖只好独自上路，向下方走，郭靖发现了一个石壁，石壁上刻着：桃花阵：其外有实有虚，其中是实是虚，其内或实或虚，由外而内虚虚实实，走虚则始，走实则终，八封为器，实尽则出。郭靖看完后，便马上进入桃花阵，经过一段小路，桃花阵已踏进了。

玩者一开始是站在1号画面上，笔者将所有最上的出口为外，并由左到右排列为1，2，3，4，5，6，7，8。玩者首先要走完外；再走中，后走内，走外时，需要按以下的次序，次序为去4至8，去7至3，去2至6，去5至1。以上次序千万不可乱，否则只会在阵内打转。走完外，便要走内，也是有一个指定的次序，次序为去8至4，去5到1，去7到3，去6到2。当走到最后一个出口时(即内2)，郭靖听到有一处传来萧声，便跟着声音去行。

以下部份全是叙述性，如玩者想尽快爆机，可以不理会下述部份。因为当看完此部份，游戏也告一段落，只好等待第二集的来临。至于一些玩者，不想看以后内容，但又想知道，笔者也乐意说出。以后内容说到郭靖入阵后遇上老顽童(周伯通)，他教了你(郭靖)不少功夫，并把九阴真经传授给郭靖。

不久后的一天，郭靖因捉蛇，无意中走到一所亭边，看到西毒欧阳锋正在等候东邪黄药师，这次拜访，是为了给侄儿欧阳克来提亲之事。过后洪七公也来到，也是为了提亲，却是替郭靖做媒人。将黄蓉许配给谁？于是黄药师便叫两人来，作一次大比试，结果郭靖赢得美人归。

四、游戏心得

1. 笔者建议玩家多利用SAVE GAME功能，尤其在桃花阵内，如果在阵内忘记储存进度，一旦走错路，便要重新走已走过的正确的次序。

2. 玩者如在取药时发生次序错误，可以将手上的药，放入右边的水缸内，就可以再按正确的次序取一次。

3. 如玩者在房间内做任何事，必先要把门关上，这样会安全一点。

以上希望各玩家留意。最后，本人对此游戏有些评价。此游戏可以说是冒险(无险)游戏的代表作，全游戏不论怎样恶劣的环境，必然有人营救你(郭靖)。但此游戏并非一无是处，最可取的部份就是桃花阵，希望各位能藉这份全攻略，早日破了此游戏。

福尔摩斯探案

一、游戏简介

该游戏设计采用高分辨率动画，图像逼真，构思巧妙。游戏支持多媒体，属于新一代游戏中的精品，约占 18 兆空间，需 617KB 常规内存。

二、全攻略

1. 引子

夜幕低垂，我(华生)和 HOLMES 正准备入睡时，却收到李督察 INNSPECTOR LESTRAD 送来的字条，使得我们的神经又紧张起来，REGENCY THEATRE 发生了凶杀案，于是我们马上赶往 OXFORD STREET 的现场(GO TO ALLEY)。

来到剧院的后巷，昏暗的街灯映着一名穿着时髦的女郎的尸体，鲜红的血和艳红的衣着令人不寒而栗。

HOLMES 仔细地观察了女尸后，在女尸身上拿了一些白色粉末，并观察了周围的物件，又拿了烟盒、纸条及铁棒。

HOLMES 和李督察交谈后便进入了后台的化妆室，和剧院经理交谈，并拿了香水瓶，衣柜下的弹簧，花瓶上的花及字条，但一个抽屉锁住了打不开。接着他叫我拿些镇定药给目击者 SHEILA PARKER，再向她询问凶案的资料，在资料中提及死者 SARAH CARROWAY 的姐姐 ANNA。

离开时，HOLMES 把弹簧交给经理，以便修理大门之用。

2. 剧毒粉末

我们到死者的家后，便四处搜索，在雨伞内拿了一把钥匙，并在污衣篮内找到一件汗衫。然后我们去往制造死者所用香水的香水厂，向老板娘询问关于死者的事，并趁着购买香水而使老板娘进屋拿货时，向清洁女工打探消息，得知死者的秘密情人是橄榄球运动员。

跟着，我们前往橄榄球场，但是没有什么进展。

我们返回贝克街 2 号的家，HOLMES 分析了花及白色粉末，终于有了新的线索：花是染了色的，粉末含有剧毒成分。

HOLMES 走出大门，吩咐街童 WIGGINS 找出出售这些人造花的地点和人。接着 WIGGINS 便离开，而我们则返回凶杀现场，发现死尸已被送入了南方停尸间。

3. 智取法令

来到停尸间，HOLMES 和验尸官交谈了一会后，便询问可否看死者随身物品，并且希望可以拿走 SARAH 的钥匙，但是验尸官坚持要有法令才可以拿走。HOLMES 于是和在场的 INSPECTOR GREGSON 交谈，而答复是要前往苏格兰警场拿法令。

我们来到苏格兰警场，却被门卫拦住了去路，只好返回停尸间，请 GREGSON 写了字条后又再次来到苏格兰警场，此次便畅通无阻了。但是要见李督察也十分困难，幸亏门口有个假瞎子小贩帮助解决了问题。

4. 马屁沙展

拿了法令后，我们急促地返回停尸间，拿到了 SARAH 的钥匙。接着我们前往剧院后巷，用钥

匙打开后台的门，再用 BRASS 的钥匙打开抽屉，拿走了两张剧院联票。

5. 混帐经理

我们来到歌剧院后，把联票给楼梯口的领位员，他便告诉我们座位的位置，当我们找到我们的位置时，却不想有位老妇先占了我们的位置。于是 HOLMES 便和她交谈，原来这老妇是歌剧院的老板娘，她告诉了我们关于 SARAH 的秘密男友 JAMES 的一些资料，而 HOLMES 也告诉了她关于经理阻止我们进入安妮化妆间的事情，于是她便写了张纸条给 HOLMES。

我们返回大堂，把字条交给经理后，他便领我们进入了安妮的化妆室，但却不准我们碰任何东西。我们无奈又返回大堂，但是我无论如何也不死心，就对 HOLMES 说由我来引开经理的注意力，而他乘机四处找找。就这样，当我们再次返回化妆室后，用此法在抽屉里顺利地找到了一串钥匙。

带着胜利的喜悦，我们返回贝克街，而打探出售花地点的街童 WIGGINS 也早在此恭候我们了。真是双喜临门。

6. 一个无赖

我们来到 COVENT GARDEN，HOLMES 便和卖花女交谈，但是她只谈生意，不谈其他，于是 HOLMES 便买了一束花，再和她谈，询问关于何人买花给 SARAH，并交了那张花瓶上的纸条给她看，希望她能想起些什么。她只想起一个无赖，其他什么也想不起来，那个无赖时常在月亮酒吧喝酒。

HOLMES 四处看看，接着拿起了花蓝，把它曲成铁钩，拿起了酒桶底的铜袖扣。跟着进入酒吧，向酒保打听消息，但是酒保要他和所有酒客玩飞镖，并且打败他们后才有商量。HOLMES 把铜袖扣出示给他看，他便说出 BLACKWOOD 这个无赖的资料，跟着 HOLMES 和打手谈谈便离开了。

7. 神秘男友

由酒保口中得知 BLACKWOOD 时常去 PRADLEY'S TOBACCO SHOP 买烟，于是我们便往那里去。来到烟草店后，HOLMES 留意到墙上的鹿头标本，于是便向店员查询，他想把箱子推往墙角，却遭到店员的阻止，但当我告诉店员 HOLMES 的大名后，他便不再妨碍我们，于是 HOLMES 把三个箱子推往墙角，砌成品字型，走上箱子看看鹿头。他推开鹿头后竟然找到了制作这标本的地方 OXFORD TAXIDERMY。

我们马上前往，HOLMES 找不到 BLACKWOOD，但找到一件染了血的褂子和利刃，然后他向 BLACKWOOD 的助手 LARS SORENSON 查询一些资料，而我对 HOLMES 说不如找 TOBY 帮忙找出 BLACKWOOD。

我们暂时不去找 BLACKWOOD，先往酒保所提及的药店找线索。HOLMES 原来想向药店店员打探 BLACKWOOD 和 STRAH 的关系，但是药店老板十分不合作，于是 HOLMES 便向他买了些药物，那个老头才让 HOLMES 和店员交谈，得知这个少年 RICGARD 是一个 SARAH 的倾慕者，并送了一束花给她。

8. 返回橄榄球场

由于我们已掌握了一些 SARAH 男友的资料，例如其姓 JAMES，其外表，其爱好香烟，于是我们便返回球场（确定得到以上三项资料便可往 SOUTHKENSINGTON FIELD）。

来到球场，HOLMES 便叫教练请 SANDERS JAMES 出来，而 JAMES 则否认和 SARAH 有任何关系，直到 HOLMES 把 SARAH 的香水瓶交给他看后，他才说返回他的寓所再谈。

于是我们前往 JAMES 的寓所，HOLMES 对他说 SARAH 已死，但是他不相信，除非有证据。我们只好前往停尸间拿死亡证，但是验尸官又阻止，HOLMES 打算买份报纸，于是便前往贝克街。

几经波折，终于拿到证据给 JAMES 看，他看了很伤心，并提及 ANTONIO 和他们常去野餐的地点。

9. 明察暗访

我们往前 JAMES 提及的野餐地点，见到一群孩子在玩耍，但没有人肯理会我们。HOLMES 想起 WIGGINS 有个旋转仪玩具，于是返回贝克街向 WIGGINS 购买，再回来以玩具吸引那群小孩，但是只有一个呆子有兴趣并走来和 HOLMES 交谈，HOLMES 把旋转仪送给他后，他留下帽子便离开了，HOLMES 拿起帽子看看，又找到了新线索。

由帽子的牌子 HOLMES 得知售卖帽子的商店。我们来到这所高级商店后，那鼻子朝天的售货员竟然对我们视若无睹，幸好 HOLMES 发现商店所售的徽章是假的，于是大声说店内有假货，并赶走两名顾客。那售货员见形势不对，便马上告诉我们这帽子是 LORD BRUMWELL 买的，并希望我们马上离开。

我们去往 LORD BRUMWELL 的大宅，但是见不到他。

跟着我们往桌球室找 JAMES 的同房 ANTONIO，HOLMES 和那些无赖交谈后，不但得不到任何资料，还被骗了一些钱财，而那个穿黄衣的人更是出口不逊。于是 HOLMES 向酒保打探这个人的资料，得知了他的婚姻状况，当 HOLMES 威胁说要说出他的婚外情后，这混蛋终于说出 ANTONIO 的住所。

我们来到 ANTONIO 的住所后，敲了很久的门，但屋内没人应，HOLMES 本想用钥匙入屋，但是我不赞成。

10. 难逃法网

接着我们前往 SHERMAN 处并向他借用 TOBY。TOBY 果然是只聪明狗，很快便找到 BLACKWOOD 的所在。

我们跟 TOBY 来到码头，HOLMES 忙了一会后，擦亮窗子，由窗子看见 BLACKWOOD 正干非法勾当，于是我们破门而入，捉住了 BACKWOOD，但是另一个同党却走脱了。

捉了 BLACKWOOD 后，我们前往 SCOTLAND YARD 向 DUTY OFFICER 拿了探监的证件，然后去监狱见 BLACKWOOD。出示了证件后盘问 BLACKWOOD，他也全盘托出，说是受人委托向 ANNA 拿一封信，但是误找了其妹妹 SARAH 并错手杀了她，但他不肯说出委托人。

11. 项链的秘密

我们马上前往 ANNA 的住所，同样敲了很久的门也没人应，于是 HOLMES 拿出那串钥匙打开了大门。进入后，拿起桌上盘子内的卡片，跟着上楼，但是 ANNA 的清洁工不允许我们碰任何东西，于是我们下楼，而 HOLMES 则把花盘内一些泥土弄在地上，接着上楼吩咐清洁工下楼清扫，趁此机会移开雕像，拿起日记本，得知所有秘密都收藏于 SARAH 的项链内。

我们再前往监狱探望 BLACKWOOD，道出利害后，他便说出委托者的姓名 JAIMESON 。在找 JAIMESON 之前，我们先前往律师 JACOB 处，了解一下 SARAH 及 ANNA 的背景。跟着去 JAIMESS BUYING AND SELLING 处并和他谈谈，找寻项链 PENDANT 的下落。

因为项链已被 MOOREHEAD 买了，于是我们便往 MOOREHEAD AND GARDER DETECTIVE AGECT 处找他。可惜找不到他们，但由他们的秘书口中得知有人约了 GARDER 往动物园谈项链的事。

我们马上去动物园，发现 GARDER 已经死了，我们在现场了解了情况后便入管理处找 HOLLINGSTON 查询资料，得知管理员 SIMON 的住所。

我们往 SIMON 住所找他，谈及他为了保护狮子 FELIX 而搬移尸体的事，而他也答应帮助我

们去拿狮子笼内的反光物。跟着我们返回动物园，在SIMON的协助下，HOLMES走进狮子笼，拿起地上的反光物，原来是GARDER的袋表，内有一张密码表。

12. 泄露丑事

我们再往MOORE处，告诉女秘书关于老板的死讯，但是HOLMES觉得事件有点不妥，而MOORE的办公室又上了锁，于是他便拿起那部打字机把门打破，得以进入办公室，见到一张纸条，按字条的指引我们来到地铁站，而坏蛋ROBERT已经把MOORE推下铁轨被火车压死，幸好把杀人狂抓住了。

我们往监狱见ROBERT，但这坏蛋什么也不说，死不悔改。我们再往MOORE的办公室，告诉女秘书VIOLET关于老板的死讯，她吓坏了。

我们进入办公室，移动沙发后，终于在书架后的夹层内找到了SARAH的项链，并找到了项链内的一封信，提及LORD BRUMWELL与ANNA的孽债。

接着我们前往LORD BRUMWELL，HOLMMES和LORD BRUMWELL经过一轮交谈后，终于被允许见LORD BRUMWELL。入了密室后，HOLMES和LORD BRUMWELL交谈，他得知丑事已经败露，于是佯装离开一会，实则把我们锁在密室内。幸亏HOLMES用刀移动找到了机关，我们才得以出来。正好看见LORD BRUMWELL跳河自杀。虽然HOLMES马上跳入河内去救他，但为时已晚。

13. 真相大白

事件的真相十分清楚了，但是ANNA仍然下落不明，而坏蛋ROBERT的口更是密不透风。

于是我们前往ROBERT HUN'S FLAT，在床边柜的书内找到一张当票，于是去JAIMESON赎回押品，原来是一盒占卜扑克和一把钥匙。我建议不如去占卜婆MADAMA ROSA那里查看，于是我们便前往COVENT GARDEN。进入占卜婆的店子后，在抽屉内找到一把银钥匙，又找到了秘密开关，发现了一个箱子，用银钥匙打开，找到一张纸条。根据纸条提供的地点，我们来到SAVOY STREET PIER，我们破门而入，果然……

三、游戏心得

玩这个游戏要注意下列要点：

1. 要和所有人交谈，如果有问题解决不了，试着和华生谈谈。
2. 对话时要把所有HOLMES可选的话用尽，直到对方哑口无言为止。
3. 任何场景内的任何东西均要看。
4. 在BRADLEY'S TOBACCO SHOP时，切勿MOVE MOOSE HEAD多过一次，否则可能死机。

叛将克朗多

一、游戏简介

一个万籁无声的晚上，在回KRONDOR的路上，有三个人正走着，其中一个人手上被手铐锁着，显然他是被身边两个人押解的犯人。那犯人叫CORATH，原本是MOREDHEL的一个分支的领袖，不知为何，现在竟变成了阶下囚。押解他的军官LOCKLEAR，原本是守北方MORED-

HEL 的根据地，观察 MOREDHEL 的军官，现在竟要亲自押送 GORATH 去 KRONDOR，似乎将有不寻常的事发生。走在最后的 OWYN，要赶回 YABAN，但现在他已知道他们的行程，为免节外生枝，故被迫要走在一起。他们选了一棵参天的树坐下来休息，忽然一个刺客闯来，幸好 GORATH 眼利，一手把刺客制服了，然而那刺客却立刻自杀了。原来 CORATH 背叛了 DELEKHAN，即现在 MOREDHEL 的领袖，他把 DELEKHAN 要入侵 KRONDOR 的消息带回 KRONDOR，所以 DELEKHAN 不断派刺客追杀 GORATH。最后他们经过重重困难，终于见到 PRINCE ARUTHA，把 DELEKHAN 的阴谋告诉了 ARUTHA。

二、全攻略

第一章攻略

1)开始时记着搜索那尸体，此时你身无分文，把所有装备拿到城市卖掉是必需的(当然冒险后期你根本不需用钱)，然而不是所有城市都会收购任何装备。

2)在往 LAMUT 的途中可找到 FAIRY CHEST，这种 CHEST 是要解答谜语才可找到的，散布在大地的每个角落。当然那些只是笔者遇见的，如有遗漏敬请原谅。不论有用与否，最好把箱中所有的装备带走，这会对你有好处。

3)在 LAMUT 的塔处接到叫你去 LORIEL 打 RUBY 的任务，但这任务是没有结果的，所以最好不要浪费时间。

4)在 LAMUT 附近有一个土坝，如果你有铲子(SHOVEL)，可掘掘看，有时会有实物，有时却有邪灵攻击。

5)过了 ZUN 之后有分叉路，你可向 SARTH 或 EGGLET 的方向走，但据笔者的经验所得，向 SARIT 的方向走会快些，敌人也多些(可以赚钱)。

6)在 OUESTOR'S VIEW 和 SARTH 的途中会见到 ROWE，他会问你要不要休养，但千万不要答应。

7) 在 SARTH 中可找到 TEMPLE，其内有传送的功能，很方便，但还是要以钱挂帅。

8) 在 SARTH 的 VAUL 中可看一看各种药剂的用途、用法。

9)在 SARTH 附近的麦田中会遇见 BROTHER MARC，他会教 OWYN 如何施法(加 CASTING)，若你肯多给 30G，他会给你 FLAMECAST 的 SCROLL，你便会学懂这法术。

10)走过 SARTH 不久，你会看见 TEMPLE OF SUNG，那处的牧师受到附近强大法术波的影响，被弄得神智不清，你会在附近的屋内找到 NAGO(DELEKHAN 的法术顾问)和他的党羽，并把他们除去。不过，不是那么容易，你先要集中攻击穿黄袍的 NAGO，才有胜利的机会。再回 TEMPLE 和高僧谈话(TALK)，他便会教你 SCENT OF SARIG 法术。

11)最后你回到 KRONDOR，然后到皇宫，但皇宫的栅却坏了，你只好由地下水道(SEWER)回皇宫，你得先找着 JAMES，他才会给你钥匙(ROYAL KEY OF KRONDOR)去开通向皇宫的锁。(在 LIMM 处可以极低的价钱买到 LOCKPICK。)

第二章故事

但是 ARUTHA 却不相信 GORATH 的话。早在 MOREDHEL 第一次背叛的时侯，MURMANDAMUS 率领着 DELEKHAN、GORATH 等军官四处攻击，差些把 MYKEMIA 毁于一旦，如果不是 LOCKLEAR 的保证，GORATH 早已人头落地呢！现在 GORTHA 来通风报信，谁知那是不是 DELEKHAN 的另一个阴谋？于是 GORATH 便自动请去 ROMNEY—NIGHTHAWK 的集散地搜集证据。ARUTHA 在 ROMNEY 安排了接头人，也叫 JAMES 陪同 GORATH 前往，

JAMES是ARUTHA信赖的人，只要有JAMES的保证，他们便随时可行动。NIGHTHAWK原本是一个暗杀组织，现在却为DELEKHAN所收买，负责情报、侦察的工作，GORATH相信在ROMNEY(NIGHTHAWK的其中一个支部)必可打听到DELEKHAN企图入侵的证据。可是他们的计划还是失败了，不但ARUTHT在ROMNET安排的接头人全被杀掉，支部也被毁灭了，似乎再也找不到证据了，只在TAVERN中找到一只带毒的蜘蛛和一个SPYGLASS，或者他们还有一丝希望……。

第二章攻略

1)在PALACE的房中(ENTER)可找到LOCKLEAR的装备。

2)在SEWER中可打回OWYN，他会加入你。

3)在MALAC'S CROSS的TANERN中，可和老板娘IVAN SKAALD下棋，但要以EMERALD作赌注，最好你在KENTING RUSH见过NAVONDU SANDAU学了下棋后才向她挑战，这样才会有取胜的机会。你也可买她的物品，其中有一本书，用了可增加某些技能。

4)在MALAC'S CROSS的TEMPLE中见高僧ABBOT GRAVES，用20G买TICKET去城中的演读听听读，可加ASSESSMENT SKILL。

5)在MALAC'S CROSS附近可见到ORACE OF AAL(走分叉路)，在冒险时遇疑难可回这里问。

6)在往LYTON的途中，可找到一个WELL，付了钱可把STAMINA/HEALTH回复至上限。

7)在LYTON东北方的一间屋内可找到LORD LYTON，他向你要六件KINGDOM ARMOR(全新的)，完成了，他会给你一条VIRTUE KEY和FAIRY CHEST的答案。

8)在一间位于LYTON和SETHAN&N的屋内可找到GLAZER'S GUILDSEAL。

9)在往SILDEN的途中遇见ABUK，给他80G可加你LOCKPICKING SKILL。

10)在进入SILDEN途中被伏，并中了PLAGUE，可到SILDEN乘船往TEMPLE医治(但不是次次成功)，在SILPEN记着买些SILVERTHORN ANTI－VENOM。

11)要进入ROMNEY，必须先有GLAZER'S GUILD SEAL(之前已找到)，才可进入。入了TAVERN见到尸横遍野，便算完成了第二章，之后，你的物品便会多了一双蜘蛛和SPYGLASS，蜘蛛可用在SILVERTHORN把武器染上毒液，SPYGLASS用了等于EYES OF ISHAP法术。

第三章故事

他们四处打听蜘蛛和SPYGLASS的来源，明察暗访下，终于打到NIGHTHAWKS的总部，并打出DELEKHAN入侵MEOKEMIA的程序——即证据。

第三章攻略

1)在ROMNEY的一座住宅中找到城主，他正为城中各个公会(黑帮)的互相仇杀而烦恼。现在他想为各公会举行一个和平会议，唯独住在城西南的ARLIE不肯参加，于是你便去找他(在SLOOP和SILDEN间)，绕到他的房子后，过了MAGIC TRAP便可找到他，在他处可得到CHAPEL'S RMURN WHEPUNS，回ROMNEY找城主，他也会给你一些钱和一条VIRTUE KEY。

2)在ROMNEY的TAVERN中可找到JASON，他说那些人是NIGHTHAWKS杀的，并指出蜘蛛和SPYGLASS都是来自SILDEN的。

3)在SILDEN的TAVERN中和JOFTAZ谈话，他知道蜘蛛和SPYGLASS的来源，但要你先在CRAWLER处偷回POWDER BAG，他才肯说出真相。你在城中找到CRAWLER的房子(放大镜处)，把POWDERBAG偷给JOFTAZ，他便说卖蜘蛛给他的人已乘船回KRONDOR(所以可

不理），至于 SPYGLASS,他建议你找 ABUK,因他最熟悉这些物品。

4)在回 LYTON 的途中可找到 ABUK(上次碰到他的地方),他说这些物品都是来自 THORN 的卖箱,那箱每隔一段时间便有新物品出现,ABUK 把有用的拿去卖,没用的留下来,或者在那箱中可找到一些眉目。问他那箱在哪里，他说是在 SILDEN 附近的一座山后（相信各玩家有 SPYGLASS 的帮助很快便能找到)。当中打到张 NOTE 提及 CAVALL KEEP,于是你往 CAVALL KEEP 进发。

5)在 PRANK'S STONE 的一座房子中有人懂得把 RUBY 转做 DIAMOND,可卖高些价钱。

6)在 CAVALL KEEP 找到 COUNT CORVALIS,用 200G 他便教你 ASSESSMENT SKILL。

7)在 KENTING RUSH 的路途中会遇见 NAVON DU SANDAU,他会教你如何胜过 IVAN (MALAC'S CROSS 的老板娘)

8)在城中住着一个巫师,你只需回答 YES、NO,便可取走 LIGHTING STAFF。

9)过了 KENTING RUSH,直立着 TEMPLE OF KAHOOLI,此 TEMPLE 和 NIGHTHAWK 有联系,但问那里的高僧时,他却要你先加入 KAHOOLI,成为守卫神才肯说出 NIGHTHAWK 领袖的名字。你到 PRELATE/住在 TEMPLE 附近的深山中,有很多教徒守护着,询问加入的方法,他说有三个方法:第一是穿过瀑布朝拜一年;第二是把 KING 除掉;第三是停斋一天,你当然选第三个方法(不吃食物一天)。然后再和高僧谈话,他便告诉你 NAVON 便是 NIGHTHAWK 的领袖。你找到 NAVON DU SANDAU 并杀了他,在他身上找到 CELLAR KEY。

10)在 KENTING RUSH 的一个井中用 UIRTUE KEY,可找到一双下棋用的马(KNIGHT PIECE)。

11)回到位于 CAVALL KEEP 和 PRANK'S STONE 的瀑布处,把 KNIGHT PIECE 放在棋盘,便可进入 NIGHTHAWK 的总部。用 NAVON 身上的 CELLAR KEY 进入他的私人密室，在一个宝箱（答 DARKNESS)内找到入侵的证据。

第四章故事

JAMES 把铺满尘埃的羊皮纸打开。

DELEKHAN 的计划似乎是先攻击 NORTHWARDEN。

JAMES 说:"看来我得赶去 NORTHWARDEN,以 DELEKHAN 的兵力根本不能攻占那里,如果他不是有奸细混入,他怎会冒这险?"

OWYN:"但 ARUTHA 非要听你亲口说才肯相信的,如果……"。于是 JAMES 便教了 OWYN 一句暗语,说只要读出这暗语便可解图,不久 JAMES 便一溜烟的走了。密室中只剩下 OWYN 和 CORATH,为了不引人注意,他们休息了一会,便乘夜逃走,但他们还是棋差一着。被 NARAB (DELEKHAN 的法术顾问)和他的手下捉回 SAR-SARGOTH 的地窟。但天无绝人之路,OWYN 和 GORATH 还是逃了出来,也得悉 NARAB 竟被 DELEKHAN 处罚了，莫非他们得救原来是……。总之最后他们逃到 ZNCLINDAL PASS,在那儿他们得到 FINN 的帮助,被护送到 ARUTHT 在 DIMWOOD 的大本营。

第四章攻略

1)一开始你在 SAR-SRGOTH DUNGEON,先在箱中拿回自己的装备,再去拿 INTERDICTOR KEY,这样照图看便能顺利逃出。

2)在 ARMENGER 的 TAVERN 中可找到 IRMELYN,他要求你救回 OBKHAR—另一个 MOREDHEL 领袖,他因背叛 DELEKHAN,被囚禁在此。于是你便去 ARMENSER 东方的 MINE (在山中,要过桥才去到)见 VENUTRIER,他便带你入 MINE 中(在 MINE 中不要用火把),你先

找到三个 VAPOR MASK，再找到 OBKHAR 一同逃出，OBKHAR 和 IRMELYN 都会奖励你。

3)沿着 ARMENCER 向南行，过了桥便会遇到 FINN，他会带你去 DIMWOOD 见 ARUTHA。

第五章故事

话说 JAMES 别了 OWYN 和 GORATH，便马上赶去 ONRTHWARDEN，途中，他又遇上了 LOCKLEAR，他们便一块儿上路。越接近 NORTHWARDEN，战斗的气氛越是浓烈，DELEKHAN 已驻扎了一队 GOBLIN 先头部队在离城不远处，准备随时攻击。他们在城外找到 PATRUS(NORTHWARDEN 的大法师)，一同积极地准备大战。他们会见了 NORTHWARDEN 的指挥官 GABOT，他说全城已在备战，但只是缺了几个能干探子，于是他们便去找 DUKE MARTIN，在完成了他吩咐的一连串任务后，赶回 NORTHWARDEN 之际，GABOT 竟然被暗杀了，DELEKHAN 的军队也趁此机会大举进攻，JAMES 在危急之下领军杀敌，眼看 NORTHWARDEN 渐渐支持不住……就在此时，DELEKHAN 的军队后方扬起一大片土，士兵竟在撤退，JAMES 远眺飞沙走石处，原来是一队军队替他们解围，再看率领军队的将军……竟是 ARUTHA！ARUTHA 从 GORATH 的口中得悉 DELEKHAN 的整个入侵计划，因为这件事似乎和超自然力量有关，便派 GORATH 回 KRONDOR 找 PUG，而自己就率领军队开到 NORTHWARDEN。

第五章攻略

1)一开始你在 NORTHWARDEN 南方的不远处，见了 GABOT 后，你便可去 DENCAMP 的分叉路处找 DUKE MARTIN。他是你的任务分派者，故每完成一项任务要向他复命，再接受新任务。

2)在 DUKE MARTIN 处可学到 CROSSBOW 的技巧。而第一项任务就是把在附近食箱内的食物沾上毒液(用 SPYGLASS，可轻易找到，它们在一小山丘后)。你可以回 NORTHWARDEN 买 COLTARI POISON，把它用在食物上，再把沾过毒液的食物放回原处便可，这时你可回 DUKE MARTIN 处复命。

3)第二项任务是把逃走了的诗人 TAMNEY 找回来。你在 DENCAMP 的货仓中找到 TAMNEY，但也要你先替他找到 GEOMANCY STONES 才肯答应回 NORTHWARDEN。你在 NORTHWARDEN 和 DENCEAMP 之间找到个山洞，在内找到 TAMNEY 要的 STONES。把 STONES 交回给他，他便答应你回去(并送给你三颗完美无瑕的钻石)。

4)第三项任务是要你去 RAGLAM 的指挥部偷战争计划书。你先在往 RAGLAM 的路上拿二千元买通驻守的 GOBLINS，才可通向北方。但当你到了 RAGLAM 后，用尽办法也不能进入指挥部(RAGLAM 中的一间屋)。你在通向更北方的桥找到 CATAPULT GEAR，把它带回 RAGLAM 东南方的 CATAPULT(投石器，很容易见到)，再用 GEAR 把投石器修理好，你便可用投石器压碎敌人 RAGLAM 的指挥部，你此时回去找，便可找到这份计划书。可回 DUKE MARTIN 处复命。

5)最后 DUKE MARTIN 会要求你找出 DELEKHAN 的一队躲藏着的法师，恐怕他们会对 NORTHWARDEN 不利，这队法师是住在离 DENCAMP 不远的山内(过了 DENCAMP 再走)。把这队法师消灭了便可回 NORTHWARDEN。此时 GAPOT 已被暗杀了，DELEKHAN 的军队亦开进来，一场大战如箭在弦……

第六章故事

再说 GORATH 和 OWYN 那边，他们得到 ARUTHA 的命令，立刻回 KRONDOR 找 PUG，可是 PUG 竟然失踪了！她的女儿 GAMINA 也不知去向。在 PUG 的房中，只留下"BOOK OF MACROS"这些字眼，PUG 究竟去了哪里？"BOOK OF MACROS"又是什么？似乎真的越来越迷乱

了。然而在GORATH和OWYN的努力下，他们终于知道“BOOK OF MACROS”是什么，并赶快出发去寻找PUG。

第六章攻略

你询问完PUG的妻子KATALA后，便往KRONDOR的地下水道进发，因为线索可能在这里找到。在UPPER LEVEL中你会遇见KAT，她说如果你替她找回IDOL OF LASSUR，她把她所知道的告诉你，在LOWER LEVEL中可找到IDOL OF LASSUR，把它拿回给KAT，她便说可能MALAC'S CROSS的ABBOT GRAVES知道什么是BOOK OF MACROS(但后来仍是什么也找不到)。

2)在KRONDOR中的TAVERN内可和NIVEK谈话，他说他的钥匙不见了，这钥匙是用来开EGGLEY的货仓的，你可在城外的分叉路处的尸体身上找到NIVEK'S KEY，将来有用。

3)在SARTH附近的场遇见THER MARC，他说SARTH不知何故，被魔法封锁了，不能和里面的僧侣联络，他知道城下有秘道通往VAULT，但需要找到收藏在EGGLEY的货仓内的地图才可找到VAULT，正好你有NIVEK'S KEY，可在EGGLEY找到这份地图。此时回SARTH经过秘道(在左方山脚按ENTER)进入VAUT，你逐一搜索每个书架，终于在最左方的书架找到有关BOOK OF MACROS的线索，住在ELVANDER的TOMAS一度和PUGMACROS旅行，想他必定知道何谓BOOK OF MACROS。

4)要进入ELBANDER必须先经过MAC MORDAIN CADAL。你可从LAMUT的南方不远处找到其入口，经过MAC MORDAIN CADAL(当中可拿一件GREY TOWER PLATE给KOBOLD，会加HEALTH)，你在另一方的洞口出来，抵达CALDARA。

5)此时你可沿大路往北方走，直接往ELBANDER，或是穿过MCCANNUR BAN DOK去往那里。当然，你要经过多番战斗才可进入ELBANDER。

6)在MCCANNUR BAN DOK收藏了一件本游戏中最强的武器——GVARDA REBENCHE，但是却破了，你先要在河边(游戏中有提示说怪声的来源)和RUSALKI谈话，她说她被一名法师控制了，如果你替她从那法师手中抢回ELIEM HEART，她便给你修好GUARDAREBENCHE的SHELL。那法师在西方两条河流交流处，把法师杀了便可取回HEART，那RUSALKI便会给你SHELL，便可向MCCNUR BAN DOK进发。MCCANNUR的洞口在这森林的西北角，但被SLEEPINC GADE保护着(一进入SLEEPING GLADE便会睡一两天，直至饿死)，你不要由那条路直接往MCCANNUR，应沿山走，避过SLEEPING GLADE，直至很接近洞口才好向洞口行。把GUARDA REVENCHE修好后，你可在洞的另一边往ELVANDER进发，完成此章。原来BOOK OF MACROS是PUG送给TOMAS的礼物，如果PUG有危难的时候，TOMAS可用这本书来找他。但此时TOMAS身受重伤，于是你便用这本书去遥远的地方找PUG。

第七章故事

话说ARUTHA替NORTHWARDEN解围后，免不了要庆祝一番，在宴会中，一个DELEKHANR奸细被捉，ARUTHA随即盘问他，原来DELEKHAN竟然制造了RIFT MACHINE(立即往来两地之机器)，并随时利用这机器攻击SETHANON！他们攻击NORTHWARDEN，原来只是为了引开ARUTHA的注意，用声东击西之策！SETHANON收藏着LIFESTONE，如果被DELEKHAN找到便不得了！于是ARUTHA便派了JAMES' LOCKLEAR和PATRUS赶往DIMWOOD去拆除RIFT MACHINE……

第七章攻略

1)开始你在 DIMWOO 的北方,沿路经过有一个密码 SNOWFLAKE 的宝箱,在内可找到 NARAB' S BLOOD 这句密码。

2)在过了一道桥后,你会碰到 DUKE MARTIN,他刚从 RIFT MACHINE 附近逃出来,附近有水声,相信是在里边。在 DUKE MARTIN 的东方可找到 OBKHAR(GRRATH 在 NAPTHRA MINE 救回的那个)。他说 RIFT MACHINE 是在你一开始的南方,你只要沿路走至图内再向南方行,便会看见一个半岛,三面被河流包围,一面被假山掩盖(假山即山的幻像,可穿过)在半岛上可找到 RIFT MACHINE,但是必须要有 WANNI 才可毁灭 RIFTMACHINE。

3)在 DIMWOOD 的东南方会遇见 MORAEULF,你乔装成他的士兵说 RIFT MACHINE 坏了,需要 WANNI 修理,他说在 DIMWOOD 西南方的 VICTORY 的宝箱内可找到此物品,但到了那里却找到张 NOTE,NOTE 上面说 SOVIRE PHILLIP 已把 WANNI 盗走了。于是你便去 SOVIRE PHILLIP 处(在 DIMWOOD 的西方,军火库附近)访问 WANNI,他便将之给了你,你便可利用 WANNI 破坏 RIFT MACHINE,但破坏 RIFT MACHINE 制造出了强大的气流,吸收并毁灭了附近的东西,PATRUS 一时走避不及,也被吸进了气流之中。

第八章故事

GORATH 和 OWYN 被传送至一个充满结晶的世界,终于救回 PUG 和 GAMINA 并返回 MIDKMIA。

第八章攻略

1)在这世界中你不能施法,但如果你找到 CRYSTAL STARR 和一些 CRYSTAL 便可施法,CRYSTALSTAFF 可在 A 的屋内找到,请参看 MAP OF LANDS AFAR。

2)在 B 的屋内可找到这地方的地图,用它了解你目前的位置。

3)在 PILLARS 处分别和七个神谈话,其中一个神原来是此地的神——DHATSAVAN,他说 PUG 因误用了 CUP OF RLNN SKRR,现在的思想记忆被破坏,而被他困在一间屋内;他要你替他找回 CUPOF RLNN SKRR,才可救回 PUG。你如果找回 CUP(C 处),把它交给 DNATSAVAN,他便把 CUP 改装,可用来救回 PUG。在一间屋内你找到 PUG(D 处,你不耐烦可叫 DHATSAVAN 送你去),但 PUG 已经失去了大部分记忆,连法术也不懂,只记得 MAKALA 捉了他的女儿 GAMINA。用 CUP 可把 PUG 的记忆挽回,并立刻学懂 OWYN 的法术(也可用来学一些只有 PUG 懂的法术,但不是次次都成功,建议各玩家要用此 CUP 学会 FIRESTORM,这是极有威力的法术)。原来 MAKALA——这个来自 TSUR ANI 的法术和 DELEKHAN 勾结,制造了 RIFT MACHINE,并把 PUG 的女儿 GAMINA 捉了囚禁在这里,目的只是引开 PUG,好让他有时间到 SETHANON 接触那 LIFESTONE。在 DHATSAVAN 处得悉 GAMEINA 被困在 SHAFT 内,更被他的神 WIND ELEMENT 守卫着,要解决这些神,必须先学懂 LIFE DRAIN(STRENGTH DRAIN)法术,在 E 处你可找到 LIFE DRAIN 的 SCROLL(也找到本游戏最强的防具——VALHERU ARMOR),进入 SHART 不断向那些 ELEMENT 施 LIFE DRAIN,便可杀掉他们,救出 GAMINNA,并返回 MIDKEMIA。

第九章故事

PUG 逐渐恢复记忆了,原来收藏在 SETHANON 的 LIFESTONE 具有无比的力量,故 MAKALA 早就想据为己有。于是 MAKALA 便引开 PUG,再和 DELEKHAN 勾结,叫他攻击驻在 DIMWOD 的秘密军队,因为如果他进入 SETHANON,守卫在那里的龙 ORACLE OF AAL 便会通知 DIMWOOD 的军队提防。现在 MAKALA 的计划似乎成功了……。PUG 立刻前往 SETHANON,终于找着 MAKALA,了结这场恩怨。

第九章攻略

1)此章只集中在 SETHANON 的两层,一开始你在被你杀掉的 GOBLIN 身上找到 WARD OF RALEM—SHEB(这两大部分的门都是用这钥匙开启的),再向下杀了六个 TSURANI 法师(很容易干掉,X 处),便可以解除第一的 BARRIER,GORATH 这时留在守证入口,PUG 和 OWYN 便和 MAKALA 进行魔法大战(FIRESTORM 大派用场!),激战后,你终于解决了 MAKALA,但是尚未消除……。

结局

就在此时 DELEKHAN 突然闯了进来,GORATH 随后赶进,双双被吸入 LIFESTONE 处、原来被困在 LIFESTONE 的大魔王 ASHEN—SHUGAR 醒了,正想利用 DELEKHAN 和 GORATH 的身体来替自己复活! PUG 和 OWYN 立刻把他们俩杀了,避免了大魔王的复活……那边,MORAEULF——DELEKHAN 的儿子带领的军队节节败退。就在此时 MURMANDAMUS 和 DELEKHAN 突然在天空中出现,说要取回他的所有,统治 MIDKEMIA,这时,人看到一只龙把 MURMANDAMUS 和 DELEKNAN 杀掉——原来这是 PUG 的把戏,他专门制造这些幻象来骗走那些军队,假说他们的领袖死了,让他们不敢再回来。这时,连 MORAEVF 的军队也投降了,大地终于得到和平。

三、游戏心得

此 GAME 的最大特色是其极富故事性,故事的情节被描写得极为细致、生动,并不像其他的 RPG 只有杀掉大魔王这些简单重复的无聊情节,此外这 RPG 画面和音效都有一流水准,非常值得玩。最后由于本游戏的故事颇为复杂,随机性强,可能上文不能完全和游戏本身吻合,但笔者已尽最大努力解释,读者可进一步深入研究。

国王密使Ⅵ之大海在望

一、游戏简介

KING PUEST 系列相信是 SIERRA 游戏迷不可不玩的精彩冒险游戏!

二、全攻略

1. 情丝万里紧

第五集说到绿色岛屿(GREEMIALES)的公主卡丝玛 CASSIMA 被大魔头莫达 MORDACK 捉回了 DAVENTRY,幸好 GRAHAL 及时相救,才免遭蹂躏。GRAHAM 的儿子 ALEXANDER 见了 CASSIMA 后,便一见钟情,及后 CASSIMA 返回家园,ALEXANDER 更是朝思暮想,茶饭不思。

一晚,ALEXANDER 在寝室内呆呆地想着 CASSIMA,不知是否是爱情的魔力,他竟然看见魔镜泛出伊人的倩影,乍惊乍喜之下,魔镜内的影像也越来越清晰;他喜的是见到心中的白雪公主,愁的是见到 CASSIMA 脸上泛起忧愁的表情。因此 ALEXANDER 决定去找寻至爱,他告别了母后,凭着影像内的星象作导航,踏上了旅途,扬帆出海。

2. 风暴余生

的是见到 CASSIMA 脸上泛起忧愁的表情。因此 ALEXANDER 决定去找寻至爱，他告别了母后，凭着影像内的星象作导航，踏上了旅途，扬帆出海。

2. 风暴余生

在无边无际的大海上，ALEXANDER 已经渡过了枯燥的三个月。他每天站在甲板上，极目张望，希望能够见到岛的踪影。终于，他在望远镜内见到朦胧的岛屿轮廓，他不禁大喜，便加速往陆地去。

夜已低垂，ALEXANDER 离陆地也不远了，但是一场大风暴几乎使得他功亏一篑，无情的风暴卷起了千丈的大浪，船儿颠簸不定，终于受不住而沉入漆黑的大海，ALEXANDER 是否就要葬身大海，而无法见到 CASSIMA 了呢？

柔和的晨曦射进 ALEXANDER 的眼眶，他揉揉双眼，发觉身处沙柔水清沙滩，似乎海龙王不肯收留他。

3. CASSIMA 的婚讯

ALEXANDER 移开沙滩上的木条（PLANK），见到一个宝箱（TREASURE BOX），打开宝箱，拿起内里的钱币（COIM OF DAVENTRY），再拾起沙滩另一角的家传王室指环（ROYAL IMSIGIA RING），然后往内陆去，过了分叉路（CROSSROAD），右行了不久便到了一座城堡。ALEXANDER 向守卫（GUARD DOGS）查询，得知身处王室岛（ISLE OF THE CROWN），他向守卫要求见公主，但不得要领。他于是向守卫们出示王室指环，以证身份，守卫们便带他见首相（VIZIER）。首相大臣 ABDUL ALHAZRED 会见 ALEXANDER 时态度甚差，并说公主 CASSIMA 不久便下嫁于他。ALEXANDER 听后十分纳闷，心想美若天仙的 CASSIMA 哪会嫁给一个獐头鼠目的老头子！真是一万个问号在心头。

他来到城堡的另一面，见到城墙上长满青藤（VINES），便尝试攀藤，但由于藤身柔软无力，没法子可以攀爬入内，他四处走走，不知不觉便来到岛上的村庄，见到街上有一个老头儿在卖灯，便和老头 PEDDLER 交谈，得知老头不是卖灯，而是以灯易灯。

他走入书店（BOOKSHOP）后便和老板查询群岛的资料，而老板则说码头的老水手对群岛所知最多。店内书卷甚多，ALEXANDER 拾起桌上的一本书“THE CHAMGIMG OF THE AGE”，坐在柔软舒服的椅上细阅起来。他在门旁架上看见有书赠阅，于是便拿了一本阅后发觉十分沉闷，难怪此书 ORING BOOK 售不出了。

在最右的书架上找到了一些爱情诗集（LOVE POETRY），于是拿了一本看看，由于书籍过于残破，跌了一页情诗（LOVE POEM）下来，他拾起地上的情诗后，便向老板查询地面（COUNTER）的那魔法书（SPELL BOOK）售价如何，但老板说此书不卖，只可以读。

4. 王室小丑

ALEXANDER 离开书店便往隔壁押店（PAON SHOPPE），和老板交谈后便以钱币换取桌上四件物品中的机械夜莺（MECHANICALNIGHTINGALE），而其他的物品如箫子（FLUTE）、点火器（GINDER BOX）及书笔（ARTIST BRUSH）可以以物易物。他拿了一粒桌上盘内的薄荷糖（MINTS），吃后发觉十分好味，于是便再拿一粒。

再返回书店时，ALEXANDER 见到一个胖子正在全神贯注地阅读。他上前自我介绍，但是胖子却不理睬，于是他便向胖子出示王室指环，以证明身份。胖子原来叫 JOLLO，是 CASSIMA 的王室小丑（JESTER），他对 ALEXANDER 说了很多事情，ALEXANDER 听后更觉 VIZIER 所说的十分可疑。

ALEXANDER 来到码头（PIER）找老水手，他敲敲船舱的门，向老水手自我介绍后便被邀入

不久，坏蛋 ALHAZRED 听取他手下 SHAMIR 的报告后，得知 ALEXANDER 已取得魔法地图，于是叫 SHAMIR 通知其他岛屿有外人入侵。(请留意桌上瓶子般的神灯的形状，这是日后解迷时的重要线索)。

5. 睡不着的蚌

在沙滩，ALEXANDER 拿出魔法地图，往奇幻岛(ISLE OF WONDER)去。来到奇幻岛的沙滩后见到水里浮着一张字条(A STRING OF LETER)，待字条漂往沙上后他才拾取，见到字条上写着"WHERE ARE YOR GOING……?"觉得十分奇怪。他见一双睡不着的蚌(OYSTER)，于是拿出 BORIMG BOOK，读给蚌听，听得蚌不断打呵欠，他乘着蚌打开贝壳时便拿起蚌口内的珍珠(PEARL)，接着返回王室岛。

返回王室岛押店时，老板把一堆物品丢弃在门口的大罐(BIG POT)中，于是 ALEXANDER 搜搜大罐，拿到一瓶空的墨水瓶，但是瓶子摇起来却不像是空的，他便尝试把瓶子往身上泼，发觉原来瓶子所载的是隐形墨水(INVIAIBLE INK)，接着他便入内，以珍珠换回王室指环。在分叉路口上，ALESANDER 见到一只夜莺，想是 CASSIMA 的莺儿，于是用机械夜莺的歌声来吸引雀儿 SING SING，并把王室指环交给 SING SING，而它也不负 ALESANDER ，把指环送给了 CASSIMA，并给 ALEXANDER 带来 CASSIMA 的头巾(RED VELVET HAIR RIBBON)。他拿着头巾，发觉内有 CASSIMA 的秀发一束(STRAND OF HAIR)。跟着他把情诗交给 SING SING 送往 CASSIMA 处，而 CASSIMA 也送了一封信(NOTE)给他。

6. 奇幻五妖

接着 ALEANDER 往圣高岛(ISLE OF THE SACRED MOUNTAIN)去，在沙滩上拾了一根黑羽毛(COALBLACK FEATHER)及一朵花(UGLY FLOWER)，然后他去往奇幻岛。来到奇幻岛后，当他要往内陆去时，从树林内走出了五个侏儒妖怪(GNOME)阻挡了去路。

原来他们是奇幻五妖，负责守卫奇幻岛，不让外人入侵。五人排成一线，由带道的大鼻王 OLD TOM TROW 来测试 ALEXANDER。大鼻王的嗅觉灵敏，于是 ALEXANDER 便用花的强烈气味来对付大鼻王。接着他用机械夜莺的歌声来对付大耳王 HARK GROVERNOR，然后用薄荷糖对付长舌王 GRUMP—FRUMP，再用兔子脚对付巨掌王 TRILLY DILLY ，最后用隐形药水来对付大眼王 OLD BILL BATTER。

应付了奇幻五妖后，他便东行，来到书虫之家，他和书虫 BOOKWORW 及其朋友 OSYMORON 及 DIPTHORG 交谈后，便把字条出示给书虫看。他看看蜘蛛网(SPIDERWEB)，把网下方的丝(THREAD)一拉，乘着黑寡妇(BLACK WIDOW)走开时，拿走网旁的纸屑(PAPER)，纸上写着 LOVE，接着风一扬便吹走了纸屑。他往内陆去，来到沼泽区(SWAMP)，拿走了牛奶草(MILLKWEED)上的牛奶(MILK BOTTLE)，看狗树(DOGWOOD TREE)及猫尾草(CATTAIL FLOURISH)后便去奇幻花园(WONDEREULGARDEN)。

7. 红白二后

花园内长满奇花异草，ALESANDER 拾起地上熟得发臭的番茄(ROTTEN TOMATO)，那番茄竟然大叫拐卖人口。ALEXABDER 和园内的花草一一问安，计有长嘴草 SNAPDRAGONS 、依墙花 WALLFLOWERS、婴儿果 BAD'S TEARS、攀墙滕 CLINGING VINES、酸葡萄 SOUR GRAPES 及番茄 TOMATO VINES。他发现墙上有一个洞，原来是奇兽墙上洞(HOLE—IN—A—WALL)，由洞往外望，看见墙后是棋子国(CHESSLAND)的入口。他向守卫道明来意后不久，红白二后来到，两人你一言我一语争论不休，咕噜一会儿后便离去了，红皇后留下了红色围巾，于是他拾起红围巾便离开了。在离开奇幻岛之前，他在奇幻花园拾取了一个冰山雪莲，然后便去往野兽岛

ISLE OF THE BEAST。

来到野兽岛后，ALEXANDER 见到树上吊着一只四不象怪物。他和这怪物交谈后便把字句交给他，并答应把他带回家。再往前行，来到沸水池，于是把冰山雪莲放入池中，池水温度骤然下降。他走过了水池后，把枝椏上吊着的灯拿走。跟着再往前行，来到玫瑰园的闸门前，他留意到玫瑰园是由石头箭手守卫着，而园内的园丁却不断叫他入内，他觉得事有蹊跷，所以没有入园，只是拾取了地上的砖块。

ALEXANDER 再返回奇幻岛，把野兽岛上所带回来的四不象怪物交给书虫兄，原来他们竟是好朋友，不过四不象外出迷了路，回不了家。书虫兄为了报答 ALEXANDER 的帮助，所以送了一本稀世奇书给他，书名叫 THE X X RIDDLE BOOK。ALEXANDER 返回王室岛，去书店找老板换取魔法书。

8. 筹备婚事

ALEXANDER 回到村后，发觉墙上贴了一张通告，原来是坏蛋的结婚公告。他走入书店，见到 JOLLO，坏蛋已紧锣密鼓地筹备婚事。他以稀世奇书换取了魔法书后便急急打开，细阅书内记载的三种法术，分别是叶公之笔法术、暴雨滂沱法术及冥兽降伏法术。然后他去押店，以机械夜莺换取箫子，然后去奇幻岛。

来到奇幻岛的奇幻花园后，当 ALEXANDER 要捉墙上洞奇兽时，他先躲在花墙后，拿起箫子，吹奏美妙的乐声，使得长嘴草及依墙花随歌起舞，趁机捉着了墙上洞奇兽。他在椅子上发现了一个茶杯，于是顺手拿走，他把一瓶牛奶给其中一个婴儿喝时，其他的因为没得喝，哭了起来，而他也趁机用灯来载了一些泪水，然后往沼泽区。

9. 泥块大攻击

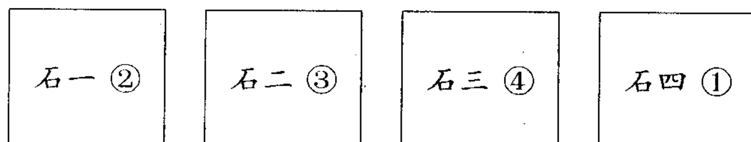
当 ALEXANDER 用茶杯在岩边捞取一些河床软泥时，沼泽中的一枝竹却说那些是污泥，而不是软泥。他于是向一枝竹请教，但是一枝竹十分高傲，不肯帮忙，而其兄弟一块木看不过眼，便和一枝竹闹哄起来。他于是把臭番茄掷往一枝竹，而一枝竹也不示弱，演出一幕泥块大攻击，掷得大家满身都是软泥，ALEXANDER 便用杯载了一些软泥。

他返回王室岛的押店，以箫子换取点火器。当他经过城堡时，看见一群村女进入城堡，想是婚宴的女工。他绕道往城墙，把墙上洞奇兽放在城墙然后往内看，看见城堡内的地牢。

10. 石刻谜题

ALEXANDER 来到圣山岛的沙滩，看见岩上的石刻后，一心想要上崖顶，上崖顶必须解决石刻之谜，而谜题共分五道，分别刻于崖的不同位置，每当他解决一道谜题后，崖上便有石阶出现，小心地拾级而上便可见下一道谜题。

第一道谜题，按顺序按下 RISE 四个字母即可；第二道谜题的答案是 SOAR，只要按顺序按下代表各英文字母的图案便可；第三道谜题只要按下图顺序按下三个石盘即可；第四道谜题只要按顺序按下代表镇定 TRANQUILITY、天蓝色 AZURE、毛虫 CATERPILLAR 及空气 AIR 的四个图案；第五道谜题的答案是 ASCTND，只要按顺序按下五个字母便行。

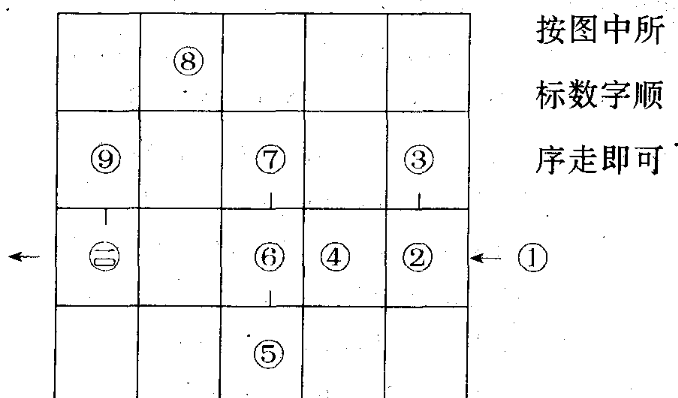


来到崖顶后，ALEXANDER 见到一个黑衣老妇，她不断叫他吃黑莓。当然他并不是呆子、笨蛋，吃黑莓必然是一个陷阱。他留意到黑莓草后有一个小洞口，于是便爬了进去。洞内漆黑一片，于是他拿出点火器，点着了一枝蜡烛以作照明，看见洞的另一旁是一个较光亮的洞穴，而右方的出口

则长着一棵薄荷草，于是他便摘了一片薄荷叶。他依原路出洞口后往北去，来到飞翼人的国土。

飞翼人的守卫把他带往族长 LORD AZURE 处。族长说及棋子国的红白二后偷了他们的族宝金羊毛时，他便想起了红白二后说他们的国宝唱歌石给野兽偷了去，莫非内有文章。

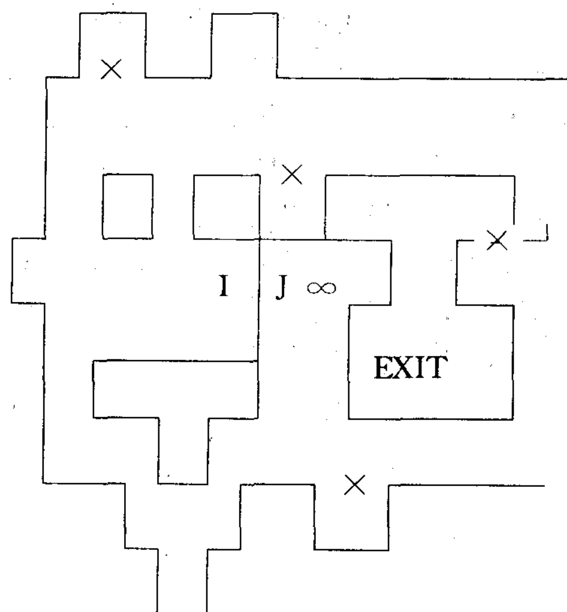
LORD AZURE 对 ALEXANDER 说，他的女儿 LADY CELESTE 有难，希望他肯相助，进入地下陵墓，解决牛魔王 MINOTAUR，救出 CELESTE。他一口答应，于是 LORD AZURE 命令守卫送他往陵墓。



ALEXANDER 入了陵墓后便在右拐处拿了一个骷髅骨头；返回再向里左拐处按右图的步法便可避免万箭穿心；在尽头处见到 CELESTE，但她目中泛着妖光，必是假冒的，故可以不加理会；再右拐则可拾取木质；在前面左拐尽头则可拿取古币；转回再左拐则可把砖头卡在齿轮下，以免被压成肉酱；再向前左拐到尽头可下到下层（I 处）。

因为下层（见右图）漆黑一片，所以应该用点火器点着火把以作照明。在 I 处他听见邻室传来野兽咆吼，于是把墙上兽放在右面的墙上，由洞往外看，见到牛魔王掀起墙毯，便有一道秘门出现。

ALEXANDER 走了很久，终于在 J 处找到有墙毯的石室，他在墙壁后发现了机关，打开了秘道，便可由秘道去往牛魔王的老窝 MINOTAURSLAIR。此时牛魔王正要向 CELESTE 下毒手，于是 ALEXANDER 大喝一声，并以红围巾把牛魔王引入火坑，焚为灰烬。为了报答相救之恩，CELESTE 送了一把匕首（DAGGER）给 ALEXANDER，并由另一秘道离开陵墓。



①“×”均为陷阱；②“∞”即 MINOTAUR LAIR处

CELESTE 的父王 LORD AZURE 十分感激 ALEXANDER，于是允许他会见法师 ORACLE。ORACLE 送了一瓶仙水给他，并且告诉他必须去雾之岛找 DRUID 族人，以查询往冥界之路的方法，因他必须往冥界把两个冤魂带回人界。

ALEXANDER 得到 ORACLE 的帮助后，魔法地图上便发现了雾之岛的位置，于是他去往雾之岛。来到雾之岛后，他听见北方传来鼓声，为了避免节外生枝，他便往西面行，来到村子。村内空无一人，他在坑内拿了一块煤及屋外的镰刀后去往奇幻岛。

11. 美女与野兽

来到奇幻岛的奇幻花园，ALEXANDER 在咖啡厅里拿了一个小瓶子，上面写着“请喝我吧！”于是他便尝一尝，结果……他把煤送给白皇后，得到的回礼是臭蛋一双。

接着他便往野兽岛，以木盾挡住石头箭手的箭后便可进入玫瑰园。他拿了一朵白玫瑰后，要进入野兽的花园阳台时，被玫瑰丛阻挡了去路，于是他手拿镰刀，来一式风旋万叶落把玫瑰丛劈开。走

入了野兽的花园后，野兽兄便出来相迎寒喧一番，得知他的徽章被 DRUID 族人所偷，并说他必须马上找来一位妙龄女郎，并自愿嫁给他，否则 ALEXANDER 俊俏的面孔便会成为历史。野兽为了帮助 ALEXANDER 去找新娘，把家传戒指给了他。

• ALEXANDER 返回王室岛，来到 BEAUTY 小姐的屋外，见她正在修剪玫瑰丛，于是便上前交谈，并把白玫瑰及野兽的戒指送给了她，她也随他到野兽岛见野兽。由于 BEAUTY 小姐自愿作野兽的新娘，所以野兽的咒语被解，使他恢复了英俊的面孔。这对新人为报答 ALEXANDER 这个月下老人，送了一面照妖镜及 BEAUTY 小姐的旧衣裳给他。

在离开野兽岛前，ALEXANDER 想起了制造暴雨滂沱法术，于是把仙水倒入灯内，混和了软泥，并在喷水池拿了一些水，三种东西混合后便拿出魔法书，施起法术，制成了暴雨滂沱法术所需的神奇茶壶，接着在玫瑰园再拿起一朵白玫瑰后便返回王室岛。来到王室岛的分叉路，他把白玫瑰交给 SING SING，以送给 CASSINMA，但 SING SING 一去便不回返了。

（游戏至此有两个结局，第一个是 ALEXANDER 假扮女工进入城堡救 CASSIMA，但此结局并不完满，而第二个结局则是 ALEXANDER 往冥界救回 CASSIMA 的父母，再使用叶公之笔法术进入城堡救 CASSIMA，此为完满的结局，所以笔者在此会分为两部分讨论。）

12. 男扮女装、英雄救美（不完满结局）

ALEXANDER 往押店，以点火器换回机械夜莺，在店外和换灯老头交换灯，以 HUNTER'S LAMP 换回一个蓝色长颈灯（右起第二个），跟着往城堡。他见到一群村女入内后便在 AMALL HUT 内换上 BEAUTY 小姐的旧衣裳，假扮女工混入城堡。

入了城堡的 GRAND HALL 后，他便脱下旧衣裳，放入大花瓶内。接着蹑手蹑脚走上右面的 HALLWAY，躲在柱后，但是 JOWEL 及 MITE 守卫森严，于是返回 GRAND HALL，然后往左面的 HALLWAY。他躲在柱后，听见守卫 WOLF 及 BAY 谈及 CASSIMA 不见了她的 SING SING，所以心情非常忧伤，于是他乘 WOLF 及 BAY 一同转身往 BACK HALLWAY 时，急急走出 HALLWAY，把上了链的机械夜莺放在地上，然后走入墙凹，躲在柱子后（把手形 ICON 往 PILLAR 处按一按便可）。

机械夜莺

守卫见到机械夜莺后将之拾起，然后一起下楼找队长 SALADIN。ALEXANDER 乘机细看墙上的人像画 PORTRAIT，画上两人正是 CASSIMA 的父王及母后。

他把人像画放落地上，拔起墙上的钉子 NAIL，然后走回 HALLWAY，走入 BEDROOM。在 VIZIER 的 BEDROOM 内，他在桌上发现了一个黑檀盒子，内有一张字条写着 ZEBU。接着他用钉子打开一旁的箱子，拿走了一份文件，并检查了衣柜。

在离开 BEDROOM 前，他先由钥匙孔看看 HALLWAY 有没有守卫然后才出去。他把钉子放回墙上（把 NAIL ICON 往 ALEXANDER 身上按一按），然后挂回人像画，接着走往 BACK HALLWAY。他听见在 BACK HALLWAY 内传来女子的低泣声，猜想是 CASSIMA，于是往房子内低声叫着 CASSIMA 的名字。原来 CASSIMA 真的被困在内，两人细诉了一会后，ALEXANDER 便把匕首由门底隙缝递给 CASSIMA，接着急急的跑回 WEST HALLWAY 的 ALCOVE，并躲在柱后，待守卫 WOLF 及 BAY 经过后，乘着他们面朝 BACK HALLWAY 时溜回 GRAND HALL（在 HALLWAY 所做的必须十分快速，因为 WOLF 及 BAY 不会离开太久的）。

13. 照妖镜一出……

此时 CASSIMA 已被带走，而 THRONE HALL 传来婚礼进行曲，于是 ALEXANDER 马上跑往 THRONEHALL，但是被守卫长 SALADIN 阻了去路，他把 VIZIER 的文件交给他，以证实

VIZIER 的坏勾当。

SALADIN 和 ALEXANDER 一起进入 THRONE ROOM，婚礼已在进行中，于是 ALEXANDER 向 CASSIMA 大喝 STOP，并上前阻止。奇怪的是 CASSIMA 竟然下令要杀掉 ALEXANDER，于是他拿出照妖镜往 CASSIMA 一照，原来 CASSIMA 是由 VIZIER 的妖仆 SHAMIR 所变的。

ALHAZRED 东窗事发，于是命令 SHAMIR 大开杀戒，而自己则溜往 ROUND TOWER。ALEXANDER 当然不会放过这个大坏蛋，于是追杀 ALHAZRED，来到了塔顶。ALHAZRED 被 ALEXANDER 追得走投无路，叫了 SHAMIR 回来对付 ALEXANDER。

14. 杀人变成自杀

此时，ALEXANDER 虽然见到心上人，但 CASSIMA 被绑着，他的处境也十分危险，因为 SHAMIR 的火球攻击可不是开玩笑的。在这电光石火之际，ALEXANDER 想起了薄荷糖，于是拿出薄荷糖给 SHAMIR，那知 SHAMIR 吃后宛如喝醉了，发出的火球竟打回自己身上，杀人变成自杀。

ALHAZRED 见状，气得怒火中烧，于是拔出佩剑，往 ALEXANDER 砍去。ALEXANDER 也不是笨蛋，拿起了墙上重逾千斤的剑(VERY，LARCE—ORNATE—CEREMONIAL—SWORD)还击。大战一轮后(把剑形 ICON 往坏蛋身上按一按)，ALEXANDER 渐感不支，眼见 ALHAZRED 的剑要劈下来时，幸得松了绑的 CASSIMA 用匕首刺了坏蛋一刀，他见机不可失，一剑便把坏蛋刺死……

15. 勇闯冥界、智擒坏蛋

ALEXANDER 再往雾之岛，但是马上给 DRUID 族人捉着，并且困入吊笼，以火烤之，恐怕要成红烧猪肉了。就在他快要受不住火烤时，所带的魔法神灯大显神威，咒起暴雨滂沱法术，立时倾盆大雨，把火淋熄。

DRUID 觉得此乃他所施的神术，于是把他释放，并告诉他要去冥界必须要寻得死神的坐驹黑色长着翼膀的飞马，时常飞往人界觅食奇毒无比的毒黑莓。此外 DRUID 族人说其族宝 MINIATURE OAK TREE 被 WINGED ONE 一族所盗。说后便离开，返回村庄休息。

16. 死神坐驹

ALEXANDER 拿出头骨，由火内带了些燃得红红的余烬。他记起在圣山岛的沙滩曾拾得纯黑毛，想是死神坐驹的，于是立即往圣山岛。来到圣山岛的崖顶，果然见到飞马 NIGHT MARE，但是他十分怕人类，所以他不敢接近，以免吓走飞马。他把 CASSIMA 的头发放入载着红红的余烬的头骨，再混入臭蛋，于是施行冥兽降伏法术。NIGHT MARE 被 ALEXANDER 所驯伏，并载着他飞往冥界。

NIGHT MARE 飞越世界边沿，终于来到冥界。见到两个冤魂，和他们交谈，得知他们正是 CASSIMA 的双亲。

他们哭诉说着 VIZIER 乘他们睡觉时行刺，希望 ALEXANDER 能够为他们报仇，并送了他一张地狱通行证。ALEXANDER 告别了他们后便继续往冥界地狱去，路上遇到一个女幽魂，她希望他能助她找回儿子 ALI，并送了手巾给他。行了不久后，他来到地狱入口，见地上放了一对骨头，他奏了一曲 PLAY SMALL BONE ON LARCE BONE。曲幽韵妙，白骨将领们也手舞足蹈起来，并掉下白骨钥匙。他拿起了地上的白骨钥匙后，出示了地狱通行证便步进地狱之门。

17. 天下第一俊男

地狱内，惨绿的光照着幽黑的冥河，ALEXANDER 小心地往前进。路上，他见到一具武士的骸

骨，细看之下，其右手戴着线手套，并有一首诗刻于其上。他拿起了手套后便继续往前行，不久便来到冥河岸边，用茶杯盛了些冥河之水，再用古币贿赂冥河渡船手 CHARON，方可登船渡河。

过了河后，他行了不久便来到鬼王殿闸门 GATE 前。他小心地走近，在闸门前不远停下，并命令闸门打开，闸门化成狰狞的面孔，对他说必须通过考验才可入内，跟着出了一道迷题 RIDDLE。

ALEXANDER 思索良久，终于想出了答案 LOVE。他过了闸门后便来到鬼王殿，由死神的左右手引见死神。鬼王死神询问他此行之目的，于是他向死神出示手套。死神答曰如果要带走 CASSIMA 的父母，便必须使他掉眼泪，于是 ALEXANDER 拿出照妖镜，让死神看看他自己丑陋的脸孔。自以为天下第一美男的死神看见镜里不男不女、其丑无比的真面目后伤心得掉下泪水，于是 ALEXANDER 便可以和 CASSIMA 的双亲返回人界。

他们三人返回王室岛后，CASSIMA 的父母便和 ALEXANDER 分手，去找救兵，以讨伐 VIZIER。ALEXANDER 先往押店，以点火器换取画笔，并以 HUNTER'S LAMP 和店外卖灯老头交换一盏蓝色灯。

18. 叶公之笔法术

ALEXANDER 跟着来到城堡外墙，用黑色飞马毛搅和茶杯内的混合物，并且溶解了毛的黑色素，制成黑墨汁，以画笔醮墨在城墙上画了一道魔法门，然后施以叶公之笔法术。由魔法门进入了城堡，四处巡视，发现有三间囚室。他走入中间的囚室，见到一个小孩鬼魂，想是鬼妈妈的儿子 ALI，于是把手巾交给了他。小孩拿了手巾后，十分高兴，离开时告诉了 ALEXANDER 秘道的入口。

他走往东走廊 EAST HALLWAY，找到一间房子，入内发现原来是 JOLLO 的房间。他和 JOLLO 交谈后便把蓝色长颈灯交给 JOLLO，跟着走往北走廊 NORTH HALLWAY。他旋动走廊的按纽打开了秘道入口并走入秘道。他由秘道的墙隙看见邻房守卫房守卫们在谈论魔法室的密语 ALI，跟着他走上去，由墙隙看见朝思暮想的 CASSIMA。两人虽隔一墙，但两心相印，CASSIMA 叮嘱 ALEXANDER 要小心，而 ALEXANDER 则把匕首交给 CASSIMA，以作自卫之用。

19. 真相大白

ALEXANDER 跟着再往前行，由墙隙看见坏蛋 ALHAZRED 正在写信。他再前行由秘道出口走入坏蛋的寝室 VIZIER'S BEDROOM，在桌上的木箱内看见密码 ZEBU，然后用白骨钥匙打开木箱，拿走信件。当他由门匙孔看见走廊有森严的守卫后，他便决定由秘道返回。他走到魔法室，对着门说 ALIZEBU 便把门打开。入内后发觉金银四处，他掀起桌上的布，发觉桌上有野兽的徽章、棋子国的唱歌石、飞翼人的金羊毛及 DRUID 族人的 MINIATURE OAK TREE。

真相大白了，绿岛各族之间的纠纷必然是 VIZIER 所干的坏事，以分化他们来增强自己力量。

ALEZANDER 离开 MAGIC ROOM，THRONE HALL 已奏起婚礼进行曲。他急忙跑上 GRAND HALL，但被守卫队队长 CAPTAIN SALADIN 阻了去路，于是他拿出 VIZIER 的信件以证明坏蛋的勾当。他步入 THRONE HALL，向 CASSIME 大喝 STOP，而 CASSIMA 竟然叫 SALADIN 杀掉他。

20. 生死大战

此时，幸好 KING CALIPHIM 及 QUEEN ALLARIA 及时赶到，并认出 CASSIMA 是假冒的。原来冒牌 CASSIMA 是由 SHAMIR 假扮的。由于东窗事发，ALHAZRED 便叫 SHAMIR 干掉众人，而自己则逃往 ROUND TOWER。ALEXANDER 追着 ALHAZRED，来到塔顶，见到可爱的 CASSIMA 被捆在一旁，而 ALHAZED 也叫回 SHAMIR 并下命令杀掉他。

在千钧一发之际，JOLLO 及时到达，把 SHAMIR 所属的神灯交给 ALEXANDER ，于是 ALEXANDER 便用神灯收服了 SHAMIR，并和 ALHAZRED 展开生死大战……

三、游戏心得

1. 收服 SHAMIR 的神灯外形于游戏初段有显示；

2. 在完美的结局内，同样可以用薄荷糖对付 SHAMIR ，但会把他杀掉，而结局时 ALEXANDER 的父母不会出席婚礼；

3. 进入 CATACOMB 前，必须有 BRICK、HOLE－IN－THE－WALL、TINDER BOX 及 RED SCARF，如果没有上述物品时，LORD AZURE 会叫 ALEXANDER 去收集物品后才入陵墓，并把他带回沙滩。

4. SHAMIR 会化成各种动物或人物以引诱侦探 ALEXANDER，所以当 ALEXANDER 遇到双目闪光的便是 SHAMIR 所变；

5. 注意在雾之岛拿了未熄的灰烬便要马上去圣山岛找 NIGHT MARE，否则灰烬熄灭了便拿不了。

6. 同样，在奇幻岛拿了冰山雪莲便要马上往野兽岛，否则雪莲融掉了便再也拿不到了。

恶 魔 禁 地

一、游戏简介

游戏《恶魔禁地》中文版由软体世界推出。该游戏以其新颖的游戏设计，曲折离奇的故事情节，丰富多采的语言为游戏爱好者所钟爱。

二、基本操作方法

(一)键盘操作方法：

F1：屏幕打印地图

F2：屏幕打印预言书

SPACE(空格键，下文用"["号代替)：调换控制人物，或控制物品

Ⅰ：将人物状态和物品栏拉至全屏

Ⅱ：将人物和物品栏压至最低　用[切换至游标控制物品状态后，用方向键将由游标指向要使用的物品，再按回车键确定即可。将物品移至手上再按回车，即可拿到要使用的物品。然后：

1：使用左手物品

2：使用右手物品

3：丢掉或投掷右手物品

4：丢掉或投掷左手物品

O：存盘，取进度等

T：取物品

D：丢掉游标所指物品

C：交谈

V：看游戏版本号

M：物品最大状态开启或关闭

/:观察人物体力及负重

ESC:结束对话

小键盘的方向及数字键控制人物行走

(二)汉字输入方法

为台湾拼音。[键换页;回车键确定。本攻略已注明全部拼音,玩家照样即可。

三、全攻略

①预言书:“可怜黎民罹劫,……驱邪卫道请安。”在克利尔家地窖里可找到两个银币,再向克利尔的仆人伊凡要“零用钱”(XU?6,U?4,FU06),得到6枚银币。到艾德华家,推开一个柜子即可发现一个暗门,进入后可发现尸体和染血重槌。将血槌带回可向克利尔要预言书。向克利尔要烟斗(U0[,2.3)。然后去杂货店买灯,烟草(U0[,HL3)。到断头酒家与酒保交谈得到火柴,与其他人交谈得到地图。以后你要经常到此处与他人对话以获取信息。到农家与鲍里斯对话,得知两个新地点“谷仓”和“机地点”。到谷仓拿到长柄叉(对狼和蝙蝠有效),再到机地点,杀死野狼,采牛莓。然后用火柴把灯点燃,向那棵会说话的树扔去,拿去骨灰。再到修道院,买圣水(对吸血鬼有效),找到哥德式教锤(对骷髅怪物有效)。

②预言书:“狂夜妖犬横行,周旋杀兽除害。”在吉普塞营地,和玛利亚说包裹(1L[,EJI3),可以拿到艾德华的钥匙。回到村庄,进入艾德华家,打开一个锁着的门,推开一个柜子可进入暗道,从此可绕到克利尔的酒窑。捡起钥匙,把酒拿到断头酒家可换得金杯。然后带着金杯、骨灰、三枚银币到修道院请疯和尚举行复活仪式。从复活的人口中可得知“沼泽”。到沼泽拿到大刀、手枪、打火机、绳子、背包。再到另一村庄与历史学家对话可知“湖畔”、“黑森林”。但不要急于去。回村庄请银匠为子弹(Y3,204)镀银,再向法官询问狼人,得知西尔维亚就是狼人(X;,BP6)。回到农庄杀死她(用手枪),即完成此句。

③预言书:“莫耐无辜缢首,理辩疑案奇冤。”杀死艾德华的疑凶安布罗斯被吊死在十字路口。在艾德华家中捡起破布,在克礼格尔家中捡起破衬衫和空酒瓶。用这些可向法官证明克礼格尔才是真凶。在克礼格尔家后面还可采到一把香菜,向安娜贝利询问香菜(VU;[,H94),可知香菜是有杀人意图的人才种植的一种植物。进一步证实克礼格尔即是真凶。为安布罗斯赌回灵魂后,即可得到修道院钥匙。

④预言书:“七魂齐聚叹息,……时至擒凶将全。”到修道院,对皮尔斯说翔笔(XU?6 ,1U3),可拿到金翔笔。在断头酒家客房内小提琴手的尸体旁捡起小提琴和地下秘道钥匙。进入地下秘道,(在艾德华家)拿到印章戒指、绘脸瓦罐、火把(用打火机点燃可对付魔影)。在村庄向安娜贝利买芬纳草种,向贝东尼要头发(W.6,Z83)。到另一村庄对历史学家说贝东尼叶(104,2J\[,U,4;)后,可到公墓采贝东尼草。芬纳草种、贝东尼草、头发、绘脸瓦罐这四样东西可交给卡门制成药便可治好小女孩的疯病而得到金饰叶。到公墓与小女孩父亲的鬼魂对话,可得到阁楼的钥匙,得知“灌木迷宫”。到迷宫捡起大蒜花苞,用大刀杀死怪物。绕出迷宫即进入大宅院。用烟草换得神圣标记。在阁楼上拿到斗剑。

⑤“痴女缘由宿命,……祥参钱囊固玄。”杀死狼人后,向法官索取奖金。钱袋中有枚头像银币。去黑森林,找到一根黎木棒,请吉普赛村的木匠做成一根魔杖(可杀死鬼火)。向历史学家买护身符挂在脖子上(可避光魔)。再入黑森林,去猎屋拿到猎帽。在黑森林深处找到象牙号角。在银匠处造一把银剑,请疯和尚祝福。在克利格尔家中拿到亡灵之书,发现安卓利(0[,5JI6,XU4)的名字。把名字说给安卓利的未婚妻,得知安卓利已变成僵尸。回村庄对克利尔说“安卓利”,可得到安的钥匙。

上二楼打开门，用祝福过的银剑杀死安卓利可得到钻石。在修道院的秘室拿到《天外仪式》得知驱魂方法。向乔塞夫买两根蜡烛并祝福。用打火机点燃其中之一，请银匠造银钟(UP6,5J\[)，把缎带系于银钟之上。去公墓，用在克利尔家后找到的铁铲挖开吸血鬼的墓，拿到大铁钉。用大铁钉敲响银钟，驱赶巫婆祖父的灵魂。此处便是“束拘灵奴茹苦，清音通门礼赞。”此时可请巫婆在象牙号角上刻咒语。到湖畔吹响号角，上小岛，找到短剑。在七件物品齐全(戒指，钻石，斗剑，金翔笔，猎帽，头像银币，短剑，小提琴)后，进入公墓的地下秘道，到七魂之屋，与每一个灵魂对话，交给他们的失物，可以得到魔术盒子。

⑥预言书:“疯汉恐泄天机，……智者巧封龙潭。”在艾德华家旁的破屋里可找到铁锹。到断头酒家向马西亚买得法兰克的牙齿。向伊凡要回铁锤(WU,3,TJO6)。到杂货店买铁钉(WU,3,2U?[)。再到凯恩城堡，杀死骷髅拿到机房钥匙，进入机房打开城堡大门，进入左边第三个门，推开柜子进暗门后下楼，再推开一个柜子可找到狄卓拉。然后找到棺材，用铁钉和铁锤钉死棺材，捡起地上的大铁钥匙。回到吉普赛营地，让玛利亚做一个巫毒娃娃，再到法兰克的房子，用娃娃和金饰叶吓唬法兰克说出洞穴的地点。然后进入洞穴，用圣水杀死吸血女鬼，找到一个铁门，用铁锹撬开门，与悬在门后半空中的书对话，问到凯恩的真名是刀恩尔(2L[,H[,—)或班布罗(10[,1J4,XJI6)，随机出现。

⑦预言书:“摄人魅眼致死，……存活仅只向前。”这些预言说的都是见到恶魔凯恩的情景。在沼泽地，用绳子下到一个洞穴，采得草菇。回到村庄请安娜贝利用大蒜花苞(284 ,NJ04,CJ8[,1L[)做成项链挂在脖子上，手拿草菇，魔术盒子，再进入凯恩城堡右边第三个门，到最顶层可找到凯恩。在他说话前，吃下草菇可暂时失明，以抵抗凯恩眼睛的诱惑。然后打开魔术盒子，说出凯恩的真名，把圣水扔向凯恩，使他化为一支蝙蝠。然后追至棺材处，真正杀死凯恩，救出狄卓拉。

⑧游戏中一些植物的用法请向安娜贝利请教。如:焊菜(C03,H94)，卡林西多(D83 ,XUP6,VU[,2JI[)，康莢瑞草(D;[,ZJ6,BJO4,HL3)，慈母草(HL3,EJ[)，牛莓(SU。6 ,AO6)。

⑨台湾拼音字母表:

键盘	1	2	E	A	B	8	Y	J	O	P	;	Y	Z	C	F	N
拼音	B	D	G	M	R	A	zi	U	ei	en	ang	Z	F	H	Q	S
键盘	T	5	R	Q	W	V	J/	U	L	U.	u?	G	H	D	S	J
拼音	CH	ZH	J	P	T	X	ong	I	ao	iu	ing	sh	C	K	N	W

键盘	U,	H	g	JO	UP	?
拼音	ie	si	ai	ui	in	eng
键盘	M	K	I	.	0	JO
拼音	Y	e	o	ou	an	ui

音调:①平声:SPACE 6 ;

②二声:3 ;

③三声:4 ;④去声:7 .

凯兰迪亚传奇

一、游戏简介

该游戏讲的是在凯兰迪亚大陆上，弄臣马尔寇逃脱牢笼后，掌握了世界上所有的法术，使世界充满了邪恶。勇者布兰登(凯兰迪亚王国的王子)在巧手赫曼、女祭司布莱恩、炼金术士珊西亚等朋友的帮助下，历尽千辛万苦，最终战胜邪恶，并成为凯兰迪亚大陆的国王。而马尔寇害人反害己，作法自毙，被重新封印。

二、游戏玩法：

SHIFT＋箭头——跳跃移动光标；

CTRL＋箭头——一次将光标移到屏幕边界。

三、全攻略

第一关：布兰登家。

①在家里要仔细寻找一把锯子，并把锯子交给赫曼；

②必须在修好银祭坛后，赫曼才能把桥修好；

③三是要往枯死的树木洞里放入胡桃，松果，橡实；

④是在第一次进入巨蛇岩穴和马尔寇对话后，应立即拔出马尔寇射向你的飞刀回敬给他；

⑤在大理石祭坛的金盘上按一定次序摆放四块宝石，其中第一块是太阳石，第四块是红宝石，另两块的位置具有随机性，如错了会被烧掉。因此在放宝石前一定要存盘。

⑥宝石的位置放正确后，即可得到一支金笛，可突破巨石岩穴。

第二关：巨石岩穴。

①在火莓树上可采火莓用于照明，一颗火莓可走三个黑暗洞穴；

②在黑暗洞穴里用紫色护身符也可通过；

③在此必须找齐五块石头。然后把石头压在入口处机关的托盘上即可打开机关。但此时不能急于出洞，要返回第一关，把在曙光之地找到的金币投入古井之中，即可得到月光之石；然后再返回月光神殿，把月光宝石放在神坛上，可得到紫色护身符。用紫色护身符进入火海，可找到一把钥匙。

第三关：珊西亚家

①在此关要拿到皇家圣物之一的圣杯，并要飞往凯兰迪亚城堡；

②要留心珊西亚家门口的小东西，否则它们会让你命丧蛙口；

③在美丽海岸可用紫色护身符飞翔，但会在飞行过程中葬送鱼腹；

④此关的宝物最多，具体用法见后。

第四关：凯兰迪亚城堡。

①来到此处后，不能再回到原处；因此在飞往城堡前，一定要带三样东西：一是火海中的钥匙，二是圣杯；三是兰花。否则无法通关。

②来到此关后，首先见到你父母的坟墓，把兰花放在坟上，可得到红色护身符。

③在城堡的第一层的书房里，应找到皇冠，即{书名第一个字母的重要性}{逆天而行}，{转变中

的思想}，{阴暗的天空}，{阳光与植物}。书房通往地下通道，可用护身符穿越魔法力场，拿一把钥匙。

④在第一层的厨房有另一件圣物：权杖。

⑤在第二层的房间里是你朋友的石像，你必须战胜马尔寇才能使他们复原。在此层的房间中还有一把钥匙。

⑥在找齐两把钥匙、三件圣物后，到一层的正中房间中(用钥匙打开)，把三件圣物依一定次序放好。然后就可以与马尔寇决斗了。

⑦用你的红色护身符，再躲到镜子旁边，让马尔寇作法自毙，你就取得了胜利。

四、游戏秘诀

部分宝物的用法：

①蓝水晶，蓝莓：用于配制蓝色浓汤(蓝水晶可用蓝宝石代替)。

②石榴石，兰花：用于配制红色浓汤(石榴石可用玛瑙代替)。

③黄玉，郁金香：用于配制黄色浓汤(黄玉可用翡翠代替)。

④神水晶：配药。

⑤紫色药剂：红色和蓝色浓汤配制。饮后可使你变小，找回被松鼠抢走的圣杯。

⑥橘色药剂：红色和黄色浓汤配制。在海岸饮后可使你变成飞马飞往城堡。

⑦绿色药剂：蓝色和黄色浓汤配制。剧毒!

⑧护身符的用法：

A. 黄色：疗伤，在第四关可催眠赫曼。

B. 紫色：飞行和照亮。

C. 蓝色：隔空取物。在第三关拿取悬在半空中的圣杯，感应力场。在第四关突破魔法力场。

D. 红色：隐身，与火海钥匙共同使用进入城堡以及与马尔寇决斗。

顽皮小精灵 Ⅱ

一、游戏简介

得意鬼的顽皮小精灵又来了，虽然这次只有两位主角：幽默的 WINK 和一本正经的 FINGUS，但色彩鲜艳和美丽的背景再加上有趣的动作都是受玩家欢迎的原因，这次小精灵为了救回王子，又再次踏上爆笑惊险的旅途了。

二、全攻略

1. 离开村庄

首先其中一人搅 SAUSAGE 后，引得那两个老人大笑，而另一人便伺机偷取 BOTTLE；之后走到 FOUNTAIN 的石像，FINGUS 按着石像时，WINKLE 用 BOTTLE 将水装着。樽里的水可赶快(LOAD)取得(STONE)，再用水淋先前地方的 FLOWERS，送一朵花给 NOTABLE 使他晕倒；WINKLE 随即站在门前的平台而 FINGUS 便按 SWITCH 使 WINKLE 弹上屋顶去取 SAUSAGE。

回到喷泉敲门找 TAZAAR，但他不肯开门，小精灵们只好想别的办法入屋。FINGUS 用 STONE 掷向屋顶的 MECHANISM 再拉下 TRUNG，便可让 WINKLE 爬上屋顶进入 CHIMKEY，之后便可把门打开。

进屋后，WINKLE 走到那怪物的 TAIL 踏一脚，FINGUS 便可从怪物口中取得 MATCHES，走到 KETILE，倒入水并将水煮开。WINKLE 吹熄火后可拿到 SPRING KEY 开启 CUCKOO CLOCK，再用 STONE 把 BIG KEY 取下，便可离开；然后用 KEY 到门外的 CELLAR 取得巨人喜爱的 WINE。

到达 GIANT 后，WINKLE 一人握着 CHICKEN 的头，FINGUS 从后用 SAUSAGE 打那只鸡的 HEAD 取得 EGG，再用 SAUSAGE 经过 POT HOLE 把 DOG 打晕让 WINKLE 通过。通过后，WINKLE 到 HOLE 掘出一条通路让 FINGUS 走过去；那时 FINGUS 用 MATCHES 和 EGG 将巨人弄醒，只须按次序给他 SAUSAGE 、BOTTLE 和 WINE 便可过关。

2. 进入城堡

小精灵们可从 TOWER 找到 BOMB，FINGUS 拾起靠近 TOWER 的 BOMB，WINKLE 用 MATCHES 点着了便可炸死 GUARD；同样地，把炸弹抛向 CAPPET，但可惜给一只怪手没收了；再用炸弹抛向怪手取得 CARPET。与 SOKA 谈话后，走到 KAEL 去。

到达后用水弄醒 NYMPH 和将水给 KAEL 喝，然后 FINGUS 爬上 KAEL 的手再爬到树顶；WINKLE 站上黑色的石头后，FINGUS 摇 BRANCH 把 WINKLE 弹上来；这时 FINGUS 走到 WINGUS 原先站的位置，待 WINKLE 摇 BRANCH 便可得到 FLOWER。FINGUS 把刚得的 FLOWER 放入 STONE，再用 STONE 一次便可得 HONEY，再用 STONE 一次便可得到 FLOWER。然后走到黑色凸出的石块，坐上 BEE 便能到达 NYMPH 那里，送她 HONEY 后，她会指出哪支才是正确的 MUSHROOM，WINKLE 把 MUSHROOM 交给 VIVALZART 看，之后便可入屋了。

WINKLE 把 MUSHROOM 放入 MACHINE，FINGUS 按开关。但是喉管被 CLOTHEESPEG 堵住了，怎么办呢？由于这是一个完全的动脑筋游戏，如果笔者一一详述，恐怕大多数的朋友玩起来就会觉得毫无趣味了！因此以下笔者只是将各部分的关键和难点给出提示，其它的就有待于各位去亲身体验了！

3. 城堡内

WINKLE 用 STOOL 引开 OTO 的注意，FINGUS 便可拿着 LANCE 安全的过去，再跳到 BELLOWS 上，KEY 便可制成。

4. 海底通道

FINGUS 经过 HOLE 便会到达画面右上角，接了 WINKLE 抛上来的 SHELL，WINKLE 到 FINGUS 的位置，而 FINGUS 从 SEAHORSE 那里可以拿到 CAVITY。从 CAVITY 可弄出一只手的图形在画面右边出现。WINKLE 用 SHELL 捆着的那只手即可找到 GLOVE 和 STARFISH。

5. 救回王子

到达 ARMOUR，按 STONE 便可与国王谈话；用 CROWN 即可使国王恢复原形。在国王身上取得 FEATHER，放到 CAN 变成 BRUSH；FINGUS 把刚捕的 COCKROACH 放入 HOLE 内，依次序用 BRUSH ，PEPPER，KINDELIXIR，之后回到 THRONE 即可救出王子。

6. 大人国

种 SEED 在 VILLAGE 上会立刻生长出一颗 PLANT，三人跟着 PLANT 即可走到另一个世界。

7. 三人世界

在山里，需一人拾起 STONE ，另一人在高一层的地方接，跟着把石头移到上一层。FINGUS 在 LION 上，WINKLE 推石头下来时，FINGUS 便把 HEAD 推下，WINKEL 弹上 HOLE 后便能走到 HEAD 处。

8. 寻找出口

在此要注意的是：取 BOOMERANG 要按鼠标最右键，即是用 INVENTORY MENU 的 BUTTON。当 WINKLE 吹 PIPE 时，把 WET SPONE 放在 SMOKE 上，神秘之门便会打开。

9. 最后一战

FINGUS 站在画面右下角的眼球上，待 WINKLE 走到"!!!"之处时，FINGUS 便弹起来，拿起 MOUSE。WINKLE 在画面上部分立刻用 BOOMERANG 攻击 TEETH，AMONIAK 受伤后便会放走王子。WINKLE 到"!!!"处便可击退那怪物。最后 FINGUS 把 SPONGE 放在 ROCK 上，王子走到眼球上，待 WINKLE 弹上 SPONGE 后，FINGUS 立刻用 PENCIL 在 ROCK 上画一个出口，拉开门的 HANDLE，于是便大功告成！

三、游戏心得

1. 不同的角色在做同一件事时会有不同的效果；
2. 很多时候要做好一件事不仅需要两个人紧密配合，还要注意先后的次序；
3. 每到新的地方要先看看是否有提示(JOKER)和各种人物；
4. 这个游戏是没有困局的，如果你在什么地方困住了，请多作不同的尝试。

真红的杀意全攻略

一、游戏简介

《真红的杀意》是台湾精迅公司在 1993 年继《夏日物语》之后推出的小型侦探游戏。喜爱夏日物语系列的玩家们，一定不要错过《真红的杀意》。相信各位都对游戏中的各个场景非常熟悉，因为里面的剧情都是围绕学校的，所以这个游戏可以说是夏日物语的姐妹之作，而且有数个不同的结局，真是一个不可不玩的游戏。下列是芝浦想对大家说的一些话：

嗨！大家好，这里是芝浦侦探事务所。我是芝浦，是这间侦探事务所的所长，还有我的助手阳子。侦探是个非常危险的职业，每天都必须和一些毒枭、国际犯罪组织，甚至黑手党周旋！举个例子，像我刚解决的案子，也是非常危险的！那就是寻找一卷遗失的录音带。这卷录音带竟然牵涉到一宗谋杀事件，录音带中的凶手还是阳子最要好的同班同学！可是我只有一天的时间，记得那天……

二、全攻略

1. 奇怪的委托

"DI……DI……DI……"唉！睡得正舒服，怎么大清早就有人来吵呢？"DI……DI……DI……"不用按了，我是不会起床的。……嘿，终于安静了……咦？等等，难道是……？阳子，不要打，我起床吧！(真可怜)接着阳子说了一些事，便回校去了。"DI……DI……"原来是筑山夫人的电话，听了电话之后，便……。"DI……DI……"今天的电话真不少，原来是一位叫时雨的小姐来电委托寻找失物，失

物是一卷录音带。特别是有武田菱的标志。这位小姐干吗？居然叫我这位大侦探去找这种莫名其妙的东西。算了，出去散步一下也好，顺便把筑山夫人的猫——姗送回去。抱起姗之后，便走到筑山的住所，我问了一下夫人在吗之后，筑山夫人便走出来见我，和她说了一些话，她便给我佣金，收了佣金之后，便被她赶出来了。（真开心，生活费不成问题了。）呀！还有时雨小姐的录音带。（真好，又可以有佣金了。）要寻找失物，自然就要去失物最多的地方——警察局。过了七号公园后，便到了警察局，和我的老友中野聊天。（不过内容绝对二级半），聊了大半天，还是一无所获。想着录音带中的阴谋回到事务所，想看一看阳子在不在。刚一进门，“DI……DI……DI……”唉！又是电话。“喂！芝浦侦探事务所。啊！阳子，已经下课了吗？什么？有急事？你现在在哪？常鹤炸鸡店？”我赶到时，只见阳子正在喝汽水。原来她只是没带钱（笑死我了，哈……）。接着她便说了一个有关她的同学野分、宇沙美和风间的故事。说着说着，她竟在自己的房间里，拾到了一盘录音带。无聊地拾了录音带后，我再用佣金付帐。阳子便拉我回事务所了。回到事务所后，我便叫阳子把录音带播出。其内容是一个精讯快将推出的RPG——飞翔传说的广告。跟着便换另一面听一听，竟然发现有一对男女想合谋杀死风间，而计划谋杀女子的竟是风间的未婚夫，不过女的却怕留下证据，男的叫她不要怕，而且约定星期六……。听完后我便叫阳子明天约野分和风间，说我要见他们。希望这只是一个玩笑吧。（突然，我有一个预感：这是一件极不寻常的事。我不想阳子担心。今天我应该早点睡，必要时，恐怕还要请中野帮忙呢！）学校中约会第二天（土曜日），首先在桌上拿了空白的录音带，接着走到学校，进入教室，再看一下教室的情形。见到阳子出来后，和她说话，接着她便叫风间出来。过了一会儿，风间便出来了。我对他说想帮他，但他竟然笑我，真是可恶。再叫阳子去找野分，野分出来后，才和她说了一会，她的脸色竟然变了，使用录音带后，再和她说话。不久，宇沙美又出来了。又过了不久，野分说不舒服，便走了。谈了一会后，宇沙美也走了。我送阳子回教室去后，便在学校门口等她。在学校门口，又见到了野分，和她谈了一会儿，她便说要走了。刚好是放学的时候，阳子正在出来。和阳子谈了两句，便见风间走过来，说有人想害他，问我咋办，我叫他只要留在家中便可。他走了，我和阳子也回了事务所。回到事务所后，和阳子讨论了一会儿，见她那么伤心的样子，我只好……啪！（指令）……跟着再和她说话。最后得出的结论是要和时雨小姐联络，跟着便拨了个电话给她，约了她十分钟后在七号公园见。突然我的预感来了。我觉得这件事不应该交给阳子，所以便用骨头引开了她，接着赶到七号公园会面去。与时雨会面到了七号公园，看一下时雨小姐到了没有。不久她便出现了，但我竟觉得她很面熟。和她对话不久，我便突袭她，果然如我所料，她是野分。野分竟然说大岛会害风间，本想赶快加以阻止，但又苦于无大岛的地址，只好回事务所去找阳子。回到事务所便发觉有些不对劲，因为阳子竟然在，结果，我又和她吵了一顿，那我只好自己去找她的书包，看看有没有大岛的住址。果然！找到了同学录，嗯……宇沙美的地址……间……啊！没有！怎么办？咦？大岛的地址？如果来得及……谁是真凶？到达大岛的住所，进入他的房间，便见到他正在准备大锤，在言谈间我发觉他十分不正常，当我说错好了，我只再说一次。立即让开，否则我就不客气了。那时，我突然想通了（使用录音带）。如果合谋杀人又怎会录音呢！见他那样可怜，算了吧，走回事务所。一说话，便有电话来，原来是阳子。什么？野分遇上了车祸？在医院？到了医院，入到手术房，见到了野分和正在大哭的阳子。和她们说话不久，我便见野分手上的饰物有嫌疑，于是便拿过来看一看，接着继续说话，说了不久，野分要动手术，我也被赶了出来。我便和阳子讨论，结论是宇沙美最为可疑，所以便到她家去。

2.真相大白

到了宇沙美的住所，按了一下门铃。宇沙美一看见我便马上关上门。又按了一下门铃，但她竟然还不开门，非常时期，便破门而入。一进去，见到宇沙美，和她说话，说到没得说只好拿出饰物来，

继续和她说，但当她说到你想问什么时，这时及时使用空白的录音带（即爆机关键），接着再和她说，说完便再去风间的住所。到了风间的住所，和他说话时中野告诉了我一个坏消息：宇沙美自杀了。接着风间问我有没有证据控告他，于是我拿出证据录音带，那么他只好认了。之后，他又说了一些毫无人性的话，所以我用全力地打了他一拳。星期日早上，我睁开眼，咦！好像少了些人。啊！阳子！还在生昨天的气吗？不行，赶紧打电话去道歉"……DI……DI……DI……"但没有人接听电话，突然，她出现在我眼前，并告诉我野分平安无事。整件事总算告一段落了。

3. 指令

需要特别介绍的只有攻击一个指令，因为它比较特殊。基本上是一种怀有敌意的行动，不过有时也代表一些较突然的举动，玩者可以自行体会一下。

4. 机能画面

游戏储存：储存最多可有三个进度。

游戏载入：载入先前的游戏进度，若载入未储存过的进度，则会重新开始。

音乐开：开关游戏的音乐。

音效开：开关游戏的音效。

回 DOS：结束游戏并回到 DOS。

4. 所需装备

(1)EGA/VGA

(2)PC 喇叭/ADLIB

(3)键盘/MOUSE

三、游戏心得

1)这游戏时常要说话，十分麻烦。

2)如果你在大岛的房间，不理会他说那句话时，会有另外一个不完整的爆机画面看。

3)在宇沙美说完那句话之后，一定要录音，否则……

4)今次的作品比上一次的夏日物语好，各位玩家一定不会失望。

5)希望下次精讯会推出较长的同类型游戏。

时空迷航全攻略

一、游戏简介

时空迷航《LOST IN TIME》是 COKTEL VISION 公司的新作，以真人电影、卡通及电脑立体绘图等方法来作游戏表现手法，第一种手法如同看电影一般，而第二种手法则使玩家有如玩 VIRTUAL REALITY 的感觉。笔者极力推荐此 GAME，大家不可错过！玩家是以女儿之身来参予这个游戏，主人翁是位黑白混血儿 DORALICE，她由于收到一封关于继承其先人祖屋的律师信，于是便前往祖屋。可是，在祖屋里，她竟然遇上已死去的先人 JARLATH，而 JARLATH 却要杀她。怪事接二连三地发生，她更是被无故追杀，也不知怎么穿越时空而返回过去。究竟真相是怎么样的呢？

二、全攻略

1. THE BRISCARDE 汪洋中的船

你醒来后，头痛欲裂，不知道身处何方。在你的袋内有酸性剂一支 ACID SOLUTION、将吸管 SMAOL 下面的钉子 NAIL 拔起(要 LOOK AT STOOL 二次才见到凳下的钉子)，转左，在木桶 BARRELS 后有油灯一盏，再转左，用油灯照亮木桶的后方(USE LAMP ON BARRELS)，可找得一块海绵 SPONCE，把海绵抛入盛水的木桶内，可得一块湿海绵 WELAMP ON OPENENG。落到船底时，可在木桶内找到一瓶油 PALM OILCLOOK AT CASK(LOOK AT OAK 便可见)。转左，会见到水泵一个，先以油润滑手柄铰，再用水泵抽走水(LOOK AT PUMP，USEOIL ON HANDLE，USE HANDLE)。转左，拿走钻链上的木塞拔 CORKSCREW(先 LOOK AT CHAIN，便可见 CORKSCREW)。然后返回你被困的船舱 HOLD，先以湿海绵弄掉海报 POSTER，再以木塞拔把墙上的木塞 KNOT 拔掉，由洞往外看，便会见到黑人 YORUBA。经过一轮交谈后，YORUBA 便会给你一把刀子 KNIFE。转右便会见到木柱 POST，只要用刀子在木柱上刻些凹位便可爬上中舱 MID—DECK(USE KNIFE ON POST 便可)。上到中舱，你会见到一道开不了的门，不要急，先转 180 度向右，用钳子拔些木钉 WOODEN PIN(你会见到排 WOODEN PIN，但只有一些是可以拔出来的)。往船尾方向，可于一个木盆 CONTAINER 内找到一条毛巾 TOWEL。在大炮弹 CANNONBALL 后可找到一截断撑 BROKEN OAR。用毛巾拉吊环(USE TOWELON RING)便可打开船尾上的暗隔，内有肥皂 SOAP—块。返回船头，用钉子弄些肥皂碎片(USE NAIL ON SOAP)，然后用肥皂碎片润滑门便可开门(USESHAVINGS ON SLIDING DOOR，USE HANDLE 便可开门)。开门后便会见到穿越时空而来的时空巡逻者 SPACE—TIME PATROL，名叫 MELKOIR。此时，你的记忆不断涌现……

2. MANOR DE LA PRUNELIERE

由于收到一封律师信，于是你前往古屋。来到大门外，你见到一对马儿及一辆车，先把车上的电池 BATTERY 拿走，而在车上的工具箱 TOOLBOX 内，你可找到香烟 CIGARETE PACK—包及吸管一支(要 LOOK AT TOOLBOX 两次，每看一次只得一件东西)，香烟内有锡纸 FOIL 及空火柴盒 MATCHBOX。在车顶的篮子 BASKET 内有苹果 APPLE，只要以苹果作饵引诱，便可把马儿弄走(USE APPLE ON HORSE)，然后拿起大闸上用飞镖 DART 钉着的字条。由于大闸被锁，所以要入古屋便要弄坏锁头，方法是用电池内酸性的液体(USE SMALL PIPE ON BATTERY，LOOK AT GATE，USE ACID ON LOOK 便行)。来到花园后，先往大屋 MANOR 前门，拿走木牌 PORTRAIT，木头 PILE OF LOGS，然后尝试着开门，会发现门柄 HANDLE 已坏了，跟着用飞镖插入钥匙孔(USE DART ON KEYHOLE)，门后的钥匙便会跌落地。走往灯塔 ABANDON LIGHTHOUSE(经后园 BACKYARD 再右转)，再走往灯塔西面，拿起地上的醋瓶 VINEGAR，然后用飞镖弄开木桶的木塞(USE DART ON CORK)，放走桶内的酒，然后拿走木桶。返回大屋前门，把醋倒入空电池内(USE VINEGAR ON EMPTY BATTERY)，然后用木牌的铜(用来帮 PORTRAIT 的 WIRE)放于门柄(USE WIRE ON HANDLE)，制成圈 COIL，再把圈接上电池成为电磁钻 ELECTROMAGNET，然后用电磁钻吸起掉在门后地上的钥匙(USE ELECTROMSGNET ON SPACE)。入了屋后，拿起墙上 RECESS 的木桨 OAR 和旁边的灭火桶 FIRE EXTINGUISHER，再拿起火上的烧烤叉 ROASTING SPIT。打开保险丝箱(LOOK AT SMALL BOX，TAKE COPPER WIRE)，拿走箱内的水 RESIN，再以香烟锡纸作保险丝放入箱内电路(USE FOIL ON FUSE)。往后园，往左行到神秘楼 STRANGE BUILDING，把木牌放入楼梯的圆孔内，再按动木牌，然后会出现 CAPTAIN PHILIBERT 的碑牌，上刻有其出生及死亡日期，还有两个数字板，把数字板调校至 PHILIBERT 的岁数便可打开升降机(例如列着 1801—1842，即岁数便是 41)，步入升降机，按 BUTTON，会降落地库埋骨处 CRYPT(注意如果没有修理妥当大屋内保险丝箱内

的电路，升降机是不能操作的）。来到地库，把木桶放在地上(USE BARREL ON GROUND)，然后拿起一瓶放在天花板处的酒瓶 CIDER，接着用酒瓶的木塞把放在更高处的罐子打下来(USE CORK ON CONTAINER，CORK 是 CIDER 的木塞)，原来是罐除锈剂 RUST REMOVER。返回灯塔的西面，用烧烤叉打碎玻璃(USE ROASTING SPIT ON WINDOW)，拿走在窗后的胶喉 HOSE，把胶喉挂在灯塔大门的门柄(USE HOSE ON HANDLE)，去往埋骨塔 AVLT(即神秘屋)，把胶喉的另一端盖在扶手上(USE END ON RAILING)，按动升降机(LOOK AT CONTROL PANEL PRESS BUTTON)，便可以把灯塔的大门拉开。往灯塔，在楼梯处可找到一双木鞋 WOODEN SHOE，内有钥匙一条，用钥匙打开右面通往地库的门(USE RUSTED KEY ON KEY HOLE)。来到地库，先打开水闸(OPEN VALVE)，然后返回 GIF，留意右面落地窗边有片碎玻璃 GLASS，拿起玻璃后上二楼。在二楼处，你可以在抽屉 DRAWER 内找到一本记事簿及一支酸性剂，接着用木桨撬开大柜 CUPBOARD，内有剃刀 RAZOR 一把。打开记事簿 CLUE2，内有关于恶魔之牙 DEVILS TEETH 的记录。拿起桌上的望远镜 FIELD GLASS，往窗外眺望，找寻恶魔之牙，你会看见该处有沉船 SHIPWRECK(把望远镜往左上角移动，恶魔之牙大概在最左上角的近岸处)，然后细看沉船 LOOK AT SHIPWRECK，可见到三个符号，请记下符号、颜色及次序。上塔顶 LAMP，看看灯，再看拉帘 CURTAIN，在拉帘可找到一樽火水 KEROSENE(先 LOOK AT LAMP 再 LOOK AT CURTAIN 两次便可找到火水)，跟着用剃刀割下一些布(USE RAZOR ON CURTAIN)。返回埋骨塔的地库 CRYPT，看看地上的箱子，上有三个图案，依沉船上的符号找出相对的图案，再选择正确的颜色，记得次序要正确，然后按右下角的正方形便可打开箱子 TRUNK，内有记事簿 CAPTAINSA LOG 一本，而记事簿内夹着一片玻璃纸 FIBERGLASS 。往花园的井处(先往 GARDEN，再 CLICK 于 LOVELY WELL)，把喉接上水龙头(USE LEAKY HOSE ON FAUCET)，然后把胶喉另一端放入井(TAKE END OF HOSE，USE END ON WELL)，由于破裂，要修补才可用，材料可以用玻璃及胶水(LOOK AT HOSE ，USE FIBERGLASS ON TEAR，USE RESIN ON FIBERGLASS)，跟着开水龙头灌水入井(要打开灯塔地库的水开关才有水)，井放满了水后便可以拿起浮在水面的木塞。用剃刀割下一段胶喉 CLUB，然后往灯塔地库，以酸性剂溶掉苔藓(USE ACID SAOLUTION ON ALGAE)，然后用玻璃挖去苔藓(USE GLASS SHARD ON ALGAE)，插入烧烤叉(USE ROASTING SPIT ON MECHANISM)，用除锈剂清洁(USE RUST REMOVER ON MECHANISM) 搅动机 MECHANISM 后，便可以打开钢闸 STEEL GATE。上木船，用木鞋把水装走，用布 RAG 堵塞着漏洞 LEAK，然后塞上木塞，跟着便可以用木桨划船出海往沉船处……木船受不了大风浪而遭吞没，幸好你泳术高，安全游回岸边的沙滩。先往小屋 FISHERMAN'SCABIN，拿起椅下的记事簿(MELKOIR 的)，把篮内的面包 BREAD、手巾 HANDKEKCHIEF 及钉子 NAIL 拿走(每 LOOK 一次取一件)，再把椅移往左面，爬上椅上，用钉子把吊灯除下来(USE NAIL ON BRACKET)，打开柜子 CABINET，拿走豉油 NUOC MAM 及用火柴造的船 BOTTLED SHIP。往屋外，把吊灯拆散(LOOK AT CHANDELIER 便可)，留意小屋顶上有一个救生圈 BUOY，先以豉油弄面包，再把湿面包抛上屋顶(USE NUOC MAM ON BREAD，USE WET BREAD ON ROOF)。不久后便会有鸟儿飞来吃面包并弄下救生圈，用剃刀割下救生圈的绳索，再把绳索绑于锚上，抛锚上崖顶便可爬回大屋(USE RAZOR ON ROPE，USE ROPE ON ANCHOR，USE HOOK ON LLIFF)。返回大屋后，首先去灯塔地库取回木桶，然后去大屋 MANOR，把依在墙边的铁枝 ROD 放在火上(USE ROD ON HEARTH)，然后把木头 LOG 也放在火炉上(USE LOG ON HEARTH) ，把火水倒在毛巾上然后抛在火炉内(USE KEROSENE ON HANDKERCHIEF，USE HANDKERCHIEF ON HEARTH，或者 USE KEROSENE ON

HEARTH,USE HANDKERCHLEF ON HEARTH,两个方法均可),再用胶喉打碎瓶子(USE CLUB ON SHIP IN BOTTLE),那么便有火柴来生火(USE MATCHES ON MATCH BOX ,趁火未熄前 USE FIRE ON HEARTH)烧铁枝。由于铁枝受热膨胀,接触到两端的电极 METAL DISK,于是开动机门,出现了一块石板 FLAGSTONE。首先撬开木桶(USE CLUB ON BARREL),然后把木桶放在石板上(USE OPENED BARREL ON FLAGST ONE)用蜡烛把木桶的洞堵塞(USE CANDLE ON HOLE,蜡烛是由吊灯拆来的),用木鞋把地上箱子内的沙掏入木桶内(USE WOODEN SHOE ON SAND ,USE SAND ON BARREL),那么便会出现一条秘道……秘道直通沉船，你来到沉船时发现有一个上了锁的箱子,于是你决定要查根究底。先在柱旁拿取钳子(LOOK AT MAST,拿 PLIERS),然后用吸管吸些海水(USE SMALL PIPE ON PUDDLE),再把 FLOATS 放在地上(USE FLOATS ON FLOOR),跟着站在 FLOATS 上(CLICK 落下 FLOATS)。好了,现在可以弄开箱子,首先用铜接在箱子的电线上(USE COPPER WIRE ON ELECTRIC WIRE),再用钳剪断电线(USE PLIERS ON ELECTRIC WIRE),把海水灌入锁内(USE WATER ON LOCK),再用灭火器喷向锁头,跟着用钳把锁头弄开……

3. THE BRISCARDE 贼船惊魂

JARLATH 这个大贼头不但盗去金字塔的宝物,更把看管宝物的 YORUBA 收为奴用,事实上背后还有一个更大的阴谋。为求自保,你不但要救出 MELKOIR 及 YORUBA,更要在船沉下大海前逃离。现在你身处 MID—DECK,先落 HOLD,用钩打开箱子(LOOK AT BOX,USE SMALL HOOK ON LOCK),拿起箱内的衣服 CLOTHING、丝带 RIBBON(要看两次,每次拿一件物件),然后用钳子弄弯钉子(USE PLIER ON NAIL),把钉子、断桨及木钉用丝捆成一支长钩(USE WOODEN PIN ON OAR,USE RIBBON ON WOODEN PIN,得 STICK,USE TWISTED NAIL ON STICK,得 BOAT HOOK)。往 MID—DECK 的 CLOSET,用长钩勾下帆索,再用木塞拔固定帆索(USE BOAT HOOK ON HALYARD,LOOK AT END,USE CORKSCREW ON NOTCH, PULL END,USE HALYARD ON CORKSCREW),那么旁边的 PORTHOLE 便会打开。往 PORTHOLE,拉动绳子,拿取篮内的鱼骨(LOOK THROUGH PORTHOLE,PULL ROPE,见到 BASKET 后连 CLICK 几次,直至拿到鱼骨 FISH BONE SAW),然后返回 MELKOIR 帮他解开绳子……你被带往 CAPTAIN 的房间,任务是找出 CAPTAIN 的神奇手枪。先去 BALCONY,拿走桅杆上的旗(LOOK AT STERN,TAKE FLAG),转右两次返回房内。转左可见一张书柜 DESK,书柜旁的椅子下有一支银钥匙(LOOK AT DESK,LOOK AT ARM CHAIR,TAKE SILVER KEY)。往 CHAMBER,打开 DRESSER,拿走瓶 SALT FLASK 及碗 BOWL(CLICK 落 DRESSER 的左面可找到瓶,CLICK 落右面可找到碗),转右,拿走柜上的香蕉片(LOOK AT DISH,TAKE BANANA SLICES)。往 ROOM(即有洗手盆的那间),在地毯的左下角有钥匙一把(LOOK AT RUG,CLICK 落 RUG 的左下角可找到 BRASS KEY)。返回大厅,用钥匙打开书柜的抽屉,拿走印台 BLOTTER 及匕首 DAGGER(USE BRASS KEY ON LOCK),要看两次 DRAWER(第一次拿 BLOTTER,第二次拿 DAGGER)。有了匕首后,往 CHAMBER,用匕首割开地毯(USE DAGGER ON RUG),那么便可由暗道下 UPPER—DECK。来到 UPPER—DECK 的走廊后,先落 MID—DECK 的 CLOSET 拿回 CORKSCREW,再落 HOLD,用匕首撬动箱子的弹簧,可于暗间找到女士用品及手巾(LOOK AT BOX,再往内看,USE DAGGER ON SPRING,TAKE BEAUTY POWER,再用 DAGGER 于 SPRING,拿 HANDKERCHIER)。返回 UPPER—DECK 的 CELLAR,用木塞拔拉开木柱的暗间,拿钥匙(LOOK AT PORT,USE CORKSCREW ONN OPENING,TAKE MASTER KEY),此 MASTER KEY 可以打开 UPPER—DECK 的房间。前往

打开 STORAGE AREA 的门，在内可拿走架上的洁亮剂（LOOK AT SHELF,TAKE POLISH FLASK），然后打开 OFFICE 的门，在角落可拿到鸟笼(LOOK AT CORNER,OPEN CURTAIN，TAKE GOLDEN CAGE)，而书柜 SECRETARY 的抽屉内可找到一枚戒指 RING WITH SEAL。返回 CELLAR，把 BEAUTY POWER 插在 POST 上，便可爬回 CAPTAIN'S CHAMBER。去大厅，先将鸟笼放在书柜右面的柜上，把 ACID SOLUTION 倒入 BOWL，把 BOWL 放在 CUPBOARD 右面的"UNDER GALIPO"，再把 SALTS FLASK 的倒入 BOWL 内，GALIPO 便会头昏，把 BANANA SLICE 放入 CAGE 便可以捉到 GALIPO，跟着把 FLAG 盖着 CAGE。去 ROOM，用 RING 打开柜子(LOOK AT CABINET,USE RING ON NOTCH)，便可由秘道下到音乐室 MUSIC ROOM。在 COUNTER 后可找到留声机(LOOK AT GO'S STYLE BAR)，再 LOOK AT COUNTER，拿 PHONOGRAPH，再拿起低柜 LOWTABLE 上的唱片 RECORD，然后由 CELLAR 返回 CAPTAIN'S CABIN。把留声机放在 MUSIC TABLE，放上唱片，开动留声机(USE RECORD ON PHONOGRAPH,PRESS START BUTTON，搅动 HANDLE)，那么 GALIPO 便会静下来。去 ROOM，用洁亮剂清洗手盆(USE POLISH ON HANDKERCHIEF,USE HANDKERCHIEF ON SINK)，再把印台印上，记下印台密码(USE BLOTTER ON SINK 便可见四个十六进数字，此乃保险箱密码)。在鸟笼旁的墙上有一幅画 PAINTING，画上有大炮发出的火焰 FIRE FROM CANNON，按下此处便可见到保险箱 SAFE，用印台的密码便可打开保险箱的锁，取走内里的小盒子 SMALL BOX。细看小盒子(先 SMALL BOX，然后再 CLICK RIGHT BUTTON)，先看右面 RIGHT SIDE，拉开顶部 PULL TOP，可见内有小钥匙 SMALL KEY，拿起小钥匙，看正面，按下顶部 PRESS TOP，拉起中部 PULL MIDDLE，见到 LOCK，用 SMALL KEY 开 LOCK，便可打开小盒子，内有神奇手枪 REVOLVER。在 CUPBOARD 内有 JEWELRY BOX，内有 IRON KEY (先 LOOK AT CUPB OARD,USE SILVER KEY ON LOCK,OPEN JEWELRY BOX，往内看，TAKE IRON KEY)，拿取 IRON KEY 及 COVERED CAGE 后到 MID—DECK 的船尾处。现在是救 YORUBA 的时候了，由于其牢房的门被铁枝锁着，所以要先解决铁枝 ROD 的问题。首先用 TOWEL 拉动 RING，打开 WOODEN PANEL，然后放入 CAGE，此时锁着铁枝的锁便会打开一半，再用 TOWEL 拉 RING，拿回 CAGE，那么锁便全开，跟着便可用 IRON KEY 开牢房的锁(中间那个)。见到 YORUBA 后，MELKOIR 也到了，先替 YORUBA 找颈链并为他解锁(LOOK AT FLOOR，LOOK AT CREVICE，USE REVOLVER ON NECKLACE，原来颈链是磁石，USE MAGNET ON REVOLVER,USE REVOLVER ON SHACKLES)。可怜的 YORUVA 虽然重获自由，但是却被你的子弹所伤而晕倒了。下一步是要找出 ST,CRISTABOLD 的位置，先拿取 TREASURE BOX 后的绵包 COTTON BALE(CLICK 于"IT SEEM TO BE LOCKED"便可见绵包)，把绵包放在柱旁(USE COTTON ON MAST)，用钳顶着门，用长钩勾下酒瓶(LOOK AT MAST ,USE PLIER ON DOOR,USE BOATHOOK ON UPPER SHELF，便有一瓶 RUM 掉下来)，用湿海绵取下瓶上的票贴，上有 ST,CRISTABOLD 的位置(USE WET SPONGE ONRUM，查看 NOTEBOOK 的 CLUE5)。把 LABEL 交给 MELKOIR 后，大伙儿便可 TELEPORT 去 ST，CRISTABOLD……

4. ST CRISTABOLD 小岛风云

来到 ST CRESTABOLD 后，MELKOIR 会交给你一个 HOLO COM 作通讯之用。先由椰树林去瀑布 WATERFALL，你会见到一个男人及一个小孩 AMILCAR，和小孩交谈后得知其物 MANIICOW 受了伤，你只要用旗给他保暖，再开个椰子给他渴些椰汁便可救他(USE FLAG ON MANICOW ，USE CORKSCREW ON COCONUT/USE SMALL PIPE ON OPEN COCONUT，

USE COCONUT MILK ON MANI COW)。小孩感恩图报，会教你说 MADJUMBE 来开秘道，但你百试百败，其实真正可行的方法是叫 GALIPO 代你说便可(USE PARROT ON PASSAGE)，小孩在你离去时会把鸟笼及在 GALIPO 脚上的钥匙给你。来到 MAKANDAL'S CABIN，敲门后 MAKANDAL 要有礼物才见客，你只好用鸟笼内的金子作酬金(USE FLAT KEY ON EMPTY CAGE，得 GOLD PIECES，USE GOLD PIE CES ON SLOT)，便可入内见他。MAKANDAL 会要求你替他拿取 DELIA 的衣服，否则不帮助你。你来到 DELIA'S CABIN 外后，SAVE GAME，敲门入内，乘 DELIA 未戴回眼镜前拿走 OLD BOOK，那么她便会离开一会，乘她不在时马上拿起台上的镜子 MIRROR，用镜子弄走蜘蛛（ USE MIRROR ON SPIDER)拿起 DELIA 的 CLOTHING。DELIA 回来后会要求你帮她对付 MAKANDAL，事成后她会带你见 VELVET。返回 MAKANDAL 的屋外，SAVE GAME，敲门入内，那混蛋便会要你坐下和他饮酒，你要弄神弄鬼吓走他(先 CLICK 落 WINDOW，他便会打开窗让阳光射入屋，再 USE HOLOCOM ON TABLE，USE HOLO COM，那么 MELKOIR 的样子便会吓走他)，乘他跑开时，马上把 POTION 倒入他的杯子(USE POTION ON GLASS，最左的那双)，然后拿回 HOLOCOM，待他回来喝了 POTION 后顺手取走他的 GLASS。往 DELIA'S CABIN 便会见到 VELVET，但是此时 MELKOIR 和 YORUBA 被 JARLATH 捉了，你要想法子救出 MAZIMIN 和对付 JARLATH。你身处 PRO PERTY 处，先往 DELIA 处，敲门后她会给瓶 INVERTER，由 DELIA 的屋子，可以找到一条往 MAKANDAL 的秘道(在幕的左中方处，有"TO MAKANDAL")，往他的屋子，敲门后他会给你一瓶 BEQUIET，返回 PROPERTY(往 DELIA 处后，在右中方有 TO PROPERTY)。往 SERAPION HOUSE，用 INVERTER 及 BEQUIET 帮助 SERPION 重开金口(USE INVERTER ON BEQUIET，得 SPEAKABLE，USE SPEAKABLE ON SERAPION)，他会警告你关于毒蛇之灾，再问他如何对付恶犬。解决恶犬后往 KITCHEN(他会交你一包 SALT，USE INVERTER ON SALT，得 SUGAR，USE SUGAR ON DOG ，那恶犬便会被你驯服 ）。来到 KITCHEN 后，见到 CELEUCIE 被弄晕，而在婴儿床内竟然有条大蛇(LOOK AT CRIB)。不要慌，先拿起柜上的布袋 BAG，把袋内的草 VANILLA 及花 FLOWER 拿出来（只要 CLICK VANILLA 后再 CLICK 右 BUTTON 便可，对 FLOWER 的做法一样)，然后用布袋拿些炭(USE BAG ON EMBERS)，把布袋放在凳上(USE BAG ON STOOL)，大蛇便会爬入袋内，再把袋和蛇一并抛入火里焚化。此刻 JARLATH 来到，和他在一轮追逐后来到一处石桥上，SAVE，只要把花抛向 JARLATH(USE FLOWER ON JARLATH)，让他打个大喷嚏便会失去平衡，掉下深谷而死，坏蛋便这样解决了……

三、游戏心得

1)游戏内有 JOKER 的功能，是用作游戏提示，但是只可使用三次，而且不是在任何地方都可使用 JOKER；

2)在 MID—DECK 时，要看 YORUBA 的 CELL 必须先走至 WOODEN PANEL，再转身 180 度便可看见地板上有 LOCK，这便是 YORUBA 的 CELL 的锁。

亚马逊河历险记

一、游戏简介

AMANXON 推出前两个月已大肆宣传，自称画面流畅，在音效及语音方面均做得非常好。

游戏中还有 HINTS 的选择，使玩家不会因不懂而放弃玩。此游戏在去年十月末推出后，为了加强声势，更以 SVGA 的高解像度来吸引玩家，笔者有鉴于此，便立即买回来。AMANXOM 是 ACCESS 公司的第三个冒险游戏，以往就有 CORNTDOWN（ 飞越杜鹃窝 ）和 MAR TIAN MEMORANDUM（火星大悬案），这次的确有很大的进步，十分难得。

AMAXON 内容大概是说 JASON（游戏中的主角）的哥哥 ALLEN 去了亚马逊河探险，他有了一个重大发现——树林丛生，与此同时他的探险队被一群人追杀，一晚，当 ALLEN 在沉睡时，他全队人员差不多都被敌人杀掉，而 JASON 的哥哥——ALLEN 立刻爬出了营部，随处拾了一堆木头便跳进河里逃生去了。

你就是故事中的主角——JASON，你哥哥的命运就掌握在你的手中，究竟甚么是“树林丛生”呢？为何他会被人追杀呢？快点进入这个神秘的亚马逊河域，发掘这个还未被人知晓的秘密吧！

整个游戏被分为十四个 CHAPLLR，如大家在 SVGA 画面下进行，要先自行 RUNBVESA DRIVER，大家可用自己 VGA 卡的 DRIVER 或用游戏所供给的 DRIVER，详细情形请参阅说明书。在开始前还有一件非常重要的事情提醒大家。游戏中的 HINTS 不要用得太多，使用前最好 SAVE GAME，因用了 HINTS 会扣 IQ 点数，当 IQ 点数低至一百或以下时，你的 ENDING 就不完美了。

二、全攻略

1. CHAPTER 1 TERROR IN THE JUNGLE

一开始你就处身在研究大楼外的停车场，现在你要做的是看看在这 ALLISTER RESEARCH BUILDING 内发生了些什么事。当你进入了大厦后，立即取了在门边的衣架(HANGER)，然后便进入 JASON 的 LABORAIORY。你会看见有很多先进的科学设备，在远处你可看见一个装有老鼠的 RAT CAGE，先把 CAGE 的门打开，然后将老鼠(RAT)取出；你发现下面有三个柜，开了中间那个，取了那瓶酒精(ALCOHOL)然后便按下桌上 INTERCOM 的按钮，便有一个尖尖的声音叫你去 THCRNICK'S OFFICE，现在你可离开 JASON 的 LABORATORY，去 ALLEN 的 LABORATORY(OFFICE 些才去)。进去后，会看见很多零乱的东西，先取了桌上的录影带(MOVIE)，然后把 MOVIE 用在 PROJECTOR 上，装上了带后便拉下墙上的投射幕，然后开动 PROJECTOR，便看见有些象食人族的女人在跳舞！欣赏完后便开了 PROJECTOR，把投射幕推上。无意中你发现桌上有一本关于 ALLEN 旅程的书，翻开看后内容是说树林丛生的地点是在亚马逊盆地的深处，现在已有些初步的线索了。取了墙上的飞标(DARTS)和架上的吹气枪(BLOWUN)。原来 PROJECTOR 旁边还有一本书，翻开一看后内容如下：亚马爱液的制作法：把一种叫做心的森林野草的液体和酒精混合，再用火烧它，当液体转绿色时，便完成了。土人把一些可发射的东西沾了那绿色液体后便射向人。你会发现有一个玻璃柜中有一瓶液体，但因门开不了，所以不知它是否书中所指的心？在这些疑问烦扰下，你还是先去 THORNICK 的 OFFICE 再说吧！于是你离开了 LABORATORY，

便去左边尽头房间了。进去后看见 MR THORNICK 一边用手指，一边对你说 ALLEN 在森林中被袭击，ALLEN 失踪了，他们也尝试去找他，但还未有什么消息，最后他无奈地说了一句：I AM SORRY。之后返回住所，你先取了桌上的开信刀，用刀来开地下的包裹，看一看原来是 ALLEN 寄给你的。

2.CHAPTER 2 A SECRET CODE

信的内容大致说 ALLEN 在森林被袭击，而且不知道是被人还是野兽攻击，总之，当大家见面时 ALLEN 便把详情说清楚了，不要给任何人看这封信；另外，他说正在一个大发现的边沿，相信很快便有结果了；以及叫你继续做下去，取了他在 MOUNTAIN VAULT 的文件，细读微型菲林上的资料，然后带他所需要的东西给他，ALLEN 寄了一把 KEY 给你，可用它来开启夹万，最后他叫你用指环（RING）去解码，然后再去找他。读了信后你便去 ALLEN 的 LABORATORY，用 ALLEN 给你的 KEY 去开夹万的门，取了内里的录音带（TAPE）后便回你的住所。住所内的东西零乱得很，有被搜掠过的痕迹，于是你便取了指环（RING，闪下闪下的），便自动把信中的密码解了。信的内容是叫你去秘鲁的 CUZCO，然后再去 RIO BLANCO，找一个电话后打 73262，响了三声后，返回 CANTINA，他会派人去见你。然后你便把录音带放进 RECORDER，开动它，看了讯息后便返回 ALLISTER RESEARCH BUILDING，用老鼠去吓走秘书（站的位置必须在 JASON 的 LABORATORY 的门附近），打开小柜的门拿了两条 KEY，之后便去 ALLEN 的 LABORATORY，用 KEY 去开玻璃门，一看之下正是爱心液体，好！爱液的材料已足，可去制作了。去 JASON 的 LABORATORY，把酒精与心混合（选书包型的 ICON 把心 MOVE 去酒精或相反也成），把混合液放入试管内，开 BURNER，当液体转为绿色时把火关掉，取爱液（PORTION），然后把 PORTION 沾在 DARTS 上再与 BLOWGUN 结合，便成功了！（我在想：谁是受害者呢？哈哈！）之后你便去停车场，用 FLITCH 的 CAR KEY 去开绿色车的尾箱，取 BOLT CUTTER 和 CROWBAR，然后你便可去 GBUILDING 后面的 SECRET SECURITY VAULT。进去后先爬上树，用 LOADED BLOWGUN 射向走来走去的男保安人员，射中的男士于是便有了男儿气概，拉了女保安去树林后边……还不时传出些呻吟。之后请把注意力放在此处：你应快爬下树，在熊未到前用 BDLUTTER 去剪断垃圾箱的铁链，不然熊就会去树林后面找麻烦，你便必死无疑了。当你完成后便拾起地上的 KEY，走去北面山洞，用 KEY 打开门。

3.CHAPTER 3 HEAVY—METAL MONSTER

进入 VAULT 后，会看见一个机械人，它是负责文件的保安，如没有另一个 ROBOT 来更换，它是不会走的，而同时你亦不能取得 ALLEN 所说的文件，怎么办呢？唯一的办法是扮成一个 ROBOT 来和它更换，先离开 VAULT 取了外面的垃圾箱（BIN），然后返回 VAULT 内，你便会用 BIN 来盖在头上，那个 ROBOT 一看见你便跟你说早安，之后便走了。把红色的控制杆拉下，中间的门便开启了，跟着使用 CROWBAR 去撬开右下角的 DRAWER，取了圆规（COMPASS），地图（MAP）和微型菲林（MICRO FILM）后便可离开 VAULT，返回 BUILDING 内。你发现图书馆已开，还有一位管理员在当值，最重要的是内有一部 MICRO FILM 的机，要看 ALLEN 的 MICRO FILM 便要靠这部机了。霎时记起 MISS MORTON 有架车在停车场内，尽量看看它能否帮我们吧！走到停车场后，用衣架去开右边车的门，然后开了车头灯，返回 BUILDIN 与 MISS MORTON 讲话，告诉她车头灯亮着，这样便可弄走她（这女人就是这么笨的），然后便把菲林放入播映机里，便能读文件了。内容如下——在亚马逊发现的奇怪文字里，解尽了文明以外的古代秘密。而考古学家 HANS STROHELM 正因这个西方世界的秘密，在一个隐藏的洞穴内找到了关于 EYE OF JAGUAR 的线索，它是一颗大宝石，是 1519 年时 AZTECK ING MONTEZUMA 送给 HERAN-

DO CORTEMONIEZUMA 的。相信 CORTEZ 是一位大神，因为他的来临在 AZTEC 里被预测。有八颗完美的宝石被视为 AZTEVILIZA 的宝藏，而其中一个 COTEZ 的将军 DIALESOUZ 偷了那颗 EYE OF THEAGUARJ，之后便去了亚马逊盆地，现在踪影全无。HANSSTROHGL 相信他自己已找出了那个洞中的怪文字与 VALESOUZE 和宝石的命运的关系，如果这是真的话，那么困惑了世界 400 年的谜便会解开。看完后便回住所，听听你找到的录音带，之后你便可返回 BUILDING，把密码用在 DARTBOAPO 后的夹万(先把它 MOVE 下来)，取了里面的钱后你便有了所有物件，可以去 CUZCO 了。你驶车去机场时，一路上会有很多陷阱等着你，而且有一群人还想杀你呢！小心。

4. CHAPTER 4 HOT PURSU(IT

到达了 CUXCO 的机场后，先取了单车旁的气泵(PUMP)，然后再取了车身旁的 JERRY CAN，打开车门时，发现有一些东西掉了下来，原来是一包烟(CIGARETES)，拾起了它后便去前面的 TERMINAL。里面有个售票员，跟他谈谈，原来他要养活妻儿，叫你帮他，你唯有给他钱，他便会给你一张红卡(CARD)，叫你去 GREENMONKEY 酒吧，把 CARD 给那个卖酒的人。(先与他 TALK)照着他的指示去做，卖酒的人会叫你与旁边的 PILOT 谈谈，那个穿短 T—SHIRT 的男人说他有一个 CARGO，可以载你去 RIO BLANCO。搏一搏吧！

5. CHAPTER 5 FLIGHT OF DOOM

飞机飞了一会儿后 MARTIN(穿 T—SHIRT 的男人)便走出来，露出了他的真面目，原来他是来杀你的！现在你与他谈什么也没有用，他只会叫你跳机，暂时你先不要动，等他说：I'M WAITNG 时，你便开了那个笼的闩。那些鸽飞出来时 MARTIN 便会开枪，他自己亦会跳了下去一死。他死后，立即拾起地上的降落伞，按机仓门的 HANDLE，门便会自动开启，入了 PILOT ROOM 后，先拉 THROTTLES 去减慢速度，再拉 EEVER 使飞机平飞，最后拉下 WHEE，便可顺利降落了。降落后你会身处于湖中，要快点找出方法逃走，不然就死定了。先推开右下角的 BOX，取了小船后，用 RUMP 去膨胀它，将船放于门外便能成功逃走了。

6. GHAPIER 6 EL LOCO

你发现自己处身于 RIO BLANCO 时，先拾起地上的杆(POLE)，在右下角的架上取胡椒(PEPPER)，之后便可进去 CARTINA，与那个女人 TALK，发现电话就在 HOTEL 里，而 HOTEL 是由一位名叫 ECLOCO 的人看守，他每天都要吃很多东西，所以那个女人一直都为他制造食物。出去后，立即返回 CARTINA 内，当女人转身时，迅速取了桌上的刀(KNIFE)、芝士(CHEESE)、钱(MONEY)和打火机(LIGHTER)。用刀去弄碎 PEPPER，用 CHOPPED PEPPER 放在 PLATE 上(女人要转身)，走出去后，便会看见 ELLOCO 吃下那些食物后，便要饮水。是机会了！走进 HOTEL 内，取了地上的捕鼠器(RAT TRAP)，把 CHEESE 用在 TRAP 上，再将 TRAP 放在楼梯，捉了老鼠后，拾了洞内的银包。把钱(PESO)放进电话内，拿起听筒，打 73262，待电话响了三下后便去 CARTINA，随后有位的女人(名叫 MAYA)出现，她会 CHECK 你的身份，问你四条问题，你只要顺次序答 2,3,3,2(RESPONSE)便可。离开 CARTINA 后，取了梯(LADDER)，把梯放在 HOTEL 的墙角上，爬上去，用 POLE 去挑那个 SIGN，当 SIGN 掉下来时，亦是 EL LOCO 死去的时候。其后，下来与那小孩 TALK，他说很感谢你救了他，为了报答你，他便送给你一块金(GOLD NUGGET)，之后你便去右下角的 TRADING POST，把能买的都全买下来，然后便爬上船，与 MAYA 去找 ALLEN 了。不一会儿便看见 ALLEN，他把来龙去脉都告诉你后，便带你来到一座桥边。

7. CHAPTER 7 THE BRIDGE OF DEATH

来到桥边时，突然被一群人追杀，但那座桥是断的，在修理好它之前，你要先给子弹 ALLEN，然后 MOVE METAL 和 LOG 去挡住攻击。这才去修理断桥，监控女人 MAYA 走去桥端，不要用 JASON，因他太重了。利用 PADDLE 去修理桥，之后便控制 JASON 过桥，而当你和 MAYA 成功过桥后，你的哥哥 ALLEN 为了保证你们，连性命也不要，结果他掉下桥死去了！伤心之余，你亦不能放弃，必定要完成大哥的研究。一会儿便见到一个 CAPTAIN，与他 TALK 后给他烟和金块，他便肯载你去神秘的亚马逊盆地了！

8. CHAPTER 8 SLAVE TRADERS

不料 CAPTAIN 他们原来是奸商，走到途中便抛了你落水，MAYA 被困在船上的小房子里。幸亏你还懂游泳，上了岸后便设法去救 MAYA。首先把 POSION ROOT 用在湖中，杀死了那些水中的生物，待看守的人走到船后时，便走去右边，取了 REED，然后便游去船处，待守卫走到船后才爬上船，上船后便揭开木箱的盖(能开的只有一个)，取了内里的鱼叉，然后把鱼叉放入船头的 HARPOON，把它转动，再将 HARPOON 前面的木箱前推，待守卫走过来时发射鱼叉，杀死他后，取船尾的鱼杆(FISHING POLE)，看一看船长室的洞，用鱼杆去钓他 KEY，用 KEY 去开 MAYA 的房门。进去后，推木条去门处(BAR)，发现 MAYA 被绑着，用刀把绳子 CUT 断后，便打开上面的箱子，取了瓶子(BOTTLE)和下面的破布(RAG)，然后打开 PORTHOLE ，把 RAG 放在 BOTTEL 上再用 LIGHTER 点着它，把它用在 PORTHOLE 后，船便会起火。然后你可取走门上的 BAR，开门逃走。一会儿你们到一个食人族村，一定要救醒村长的儿子，否则你们便死定了。要救人，首先要控制 MAYA 去右边取草药，JASON 就移开地上的石头，拾起鱼饵(BAIT)，把 BAIT 用在鱼钩上，然后去钓鱼，钓到后便去小屋内拿长柄大杓(LADLE)，再控制女人走到火旁边，把石盘 MOVE 到火上，把 JERRYCAN，FISH，和草放入盘内，用 LADLE 去盛满那些药液(要几次才满)，然后把药给村长的儿子饮，饮后他果然醒过来了。村长感谢你并放走你们。

9. CHAPTER 9 ANCIENT SECRET

你现在便要去找 HANS STROH ELM，在找到他之前你要在一段河航行 SAIL，至于路径方面是很短的，只有四、五个分支，大家去尝试吧！见到 STROHELM 后，你要把圆规和地图给他，他便会叫你找 EYE OF JAGUAR 的下落，找到后便会告诉你下一步要做什么。之后大家会去森林中，取了地上的木板(PLANK)，然后把 PLANK 放在石头上，控制 MAYA 站在 PLANK 的左边，控制 JASON 爬上树干，跳下来后 MAYA 便会被弹到树上，继续向上爬，爬到顶后，捉住(VINE)去到另一个树顶，把绳放下给 JASON，JASON 爬上去后，MAYA 去 ASKET 处，JASON 拉绳，MAYA 上去后，便进入茅屋内。

10. CHAPTER 10 THE HALL OF DEATH

取走 SKULL HEAD 上的 KEY，用 KEY 去开地上的盒子，取走 SCROLL。用 MACHETE 扫开茅草，并用它去弄开 BREATHPLATE，取走那绿色的宝石(EMARALD)离开茅屋便返回 HANS STROHELM 处，他会告诉你探险队去了 SITIO MALD ITO SITE，还说有一个村落，那里全都是强壮的女战士，他能告诉你的已经全都告诉你，以后便要靠你自己了。然后你便航行 SAIL 到那个 SITE 了，可行的支流是右、右、左、右。同时你亦知道有一群人在继续追杀你们，一切要小心。

11. CHAPTER 11 THE SPCTRE OF EVIL

取了地上的 CHAIN，开了下面的盒，取走探测器(GEIGER COUNTER)。打开 TENT，取走那里的汽油(GASOLINE)。把汽油倒入 JEEP 内，有了 GAS CAP 后，取了死人旁边的 KEY，用 KEY 去开动车，再 UNWIND 车头的绞(WINCH)，用铁链绑起树干和绳，拉 LIVER(WINCH 旁边

的红点)然后翻开 TARP,打开盒子,取走炸药(EXPLOSIVE)。之后便用探测器去探测车后的树,发现有很强的反应,拨开树,取走树上的箭头(ARROW),接着你可离开 SITE 继续去探险,支流是次序是上、上、上、下、上,之后大家会被 WATERFALL 冲下,MAYA 终于向你揭露自己真正的身份,原来她是 HANW STROMELM 所说的村落的人,她们的村落一向都不准男子接近,因为她们认为所有男人都是坏的,而这次与 JASON 的旅程中,她明白了这想法是错的,因没有象 JASON 这般好的男人存在,她会向姐姐求情,带你进入村落内。谁知那群人在 MAYA 洗澡时射中了她,你便游去救她,但是人已不见了,反而发现了在 WATERFALL 后有一个秘密通道。

12. CHAPTER 12 A SECRET PASSAGE

你身处在 WATERFALL 的后面,首先拉一拉树枝,发现有一道石门开了。用 ARROW 于小洞后,门便自动开启,进去后,立即躲在右面第一条柱与右面第二条柱之间。稍后,那一群追杀的人便赶至,可惜他们命不长久,最后被箭射死了。他们死了后,你放下炸药后,便立即进入殿内。很快地发生大爆炸,没有人能够再进来了

13. CHAPTER 13 THE THING IN THE PIT

发现自己处身于门场中,立即取了地上的鞋带(SHOE LACES)和矛(SPEAR),推地下的石,爬上石头去取上面的火把(TORCH),把刀、鞋带和矛混合在一起,制造了一支完美的武器。用它去 CUT 上面的花,便会发现有些液体滴下来,相信那大蚊已进来,站后一点。当那大蚊喝水时便用武器插向他的肚子,它终于死了,大功告成。

14. CHAPTER 14 THE GUARDIAN OF END

大家慢慢欣赏吧!

三、游戏心得

总的来说,这个游戏在很多方面都做得非常好,但有些地方仍有不足之处,例如放梯(LADDER)到墙角、船上杀守卫前要推木箱,用 LADLE 去取药等,我都试了多次后才成功(用了 HINTS 也是如此),这证明了此游戏的讯息供应方面不足,控制界面亦有待改善。但在 SOUND BLASTER PRO 的支援下,语音方面做得非常好,这是不可多得的杰作,希望大家早日爆机。

错 体 奇 航

一、游戏简介

REZ NEBULAR AND THE COSM IC GENDER BENDER 是 MICROPROSE 的 3D 冒险游戏,故事描述主角 REX 如何排除困难千辛万苦智取无价古瓶。现在让我们看看 REX 的 LOG BOOK,分享他的冒险经验吧!

二、全攻略

1. 湖底之困

当我醒来时,发觉飞船被击中坠入湖底。在控制室(CONTROL ROOM)内我看看荧幕(LOOK ATVIEW SCREEN),跟着走入生活舱 LIFE—SUPPORT SECTIONS,拿起了墙上的望远镜及冰箱内的汉堡包(TAKE BINOCULARS/LOOK AT POSTER/OPEN REFRIGERATOR /

TAKE BURGEF /OPEN MEDICINE CABINET)。在引擎室(ENGINEERING SECTION),我拿起地上的呼吸器及桌上的计时组件(TAKE REBREATHER/TAKE TIMER MODULE / TAKE TASTY TURKEY / LOOK AT AUXILIARY POWER),跟着戴上呼吸器,由生活舱的舱口离开(GO HATCHWAY)。

离开飞船后,幸好我没有游上水面,因为那样会被一群野蛮的女人攻击,我只是在湖内四处游来游去。我拿起了湖底的死鱼(TAKE DEAD FISH),然后游进了一个山洞,发现了一条隧道 TUNNEL,但是隧道口有紫色长臂怪物把守,于是我便以死鱼和汉堡包来对付他(PUT FISH IN HAMBURGER/THROW STUFFED FISH AT SMALL HOLE/LOOK AT PURPLE MONSTER) 。杀了怪物后,我沿着隧道来到了一个水池 POOL,于是便上了陆地。

2. 竹林惊险

水池是在一个布满钟乳石及石笋的山洞内,由山洞的另一个出口通往大草原。我往北行了不久,发现地上有陷阱(PIT),推断附近必定有人居住。我在附近拿了些叶子(TAKE PILE OF LEAVES),并在东面的竹林(BAMBOO)拿了些竹竿(TAKE PLANT STALK)。

我往西行不久,来到一间草舍,舍外有大锅(CAULDRON),想是巫医居所(WITCHDOCTOR HUT)。我在草舍内拿走了毒箭(TAKE POISON DARTS)。我再往西行,在路上,JUNGLE PATH 被顽猴所伤,并被偷去望远镜。我追着猴子来到竹林,乘他在树上露出头时以毒箭侍候它(PUT POISON DARTS IN PLANT STALK/USE BLOWGUN TO HOSE DOWN MONKEY),终于拿回望远镜(TAKE BINOCULARS)。我顺着路再往西行,来到一个村庄(VILLAGE),并遇上一位惹火尤物(TALK TO NATIVE WOMAN,答 2、1、2、3),并且……

随后,在土人草舍(NATIVE'SHUT)内,我拿取了一些奇果(TAKE TWINKIFRUIT)。我返回草原的陷阱处,放上奇果,诱来镇守北方的大山婆(BIG WOMAN GUARD),以陷阱困之,方可安然往北行(PUT BIG LEAVES ON DEEP PIT/PUT TWINKIFRUIT ON LEAF-COVERED PIT)。我往北行不久,过了悬崖(CLIFF),来到一座了望塔(WATCH TOWER),我拣起地上的两根骨头,爬上梯子,用望远镜往北望(TAKE 左面的 BONE,TAKE 右面的 BONE/CLIMB UP LADDER/USE BINOCUL ARSTO LOOK AT NORTH,直至看见那人走入右面的传送站),看见有人走入传送站,并按下密码(通常是 7408)。我随后走入传送站(TELEPORTER),按下相同密码,竟被传送往……

3. 地下基地

我被传送到野蛮色女的地下基地,并被囚于仓内。我在仓内十分苦闷,于是和邻仓的 BUDDY 交谈起来(TALK TO WALL) 。不久,守卫带我往东面的大堂,并把我缚在手术床 INSTRUMENT TABLE 上。我和助理医生交谈时(TALK TO INTERN),突然轰隆一声,似是发生了爆炸,于是助理医生便离开去看个究竟。我急忙拿走床边的手术刀(TAKE SCALPEL),不久后,DOCTOR SLACHE 便来了。我回答了她的问题后,便被带回仓。

返回仓后,我和邻仓的 BUDDY 交谈后便撬开气槽,走入气槽(TALK TO WALL/USE SCALP EL TO PRY AIR VENT/CLIMB INTO AIR VENT)。我由气槽爬往左面的保安室 2 (CLIMB TO THIRD CELL /TALK TO SAUROPOD/CRAWL TOSECURITY STATION / OPEN GRATE),走入了保安室 2 后,我便按动电脑关掉监仓的力墙(SIT ATDESK / LOOK AT LEFT MONITOR/PRESS RED BUTTON 两次),于是……

我返回走廊(WALK DOWN CORRIDOR) ,在第三号仓 CELL 3 拾了一张保安卡(TAKE SECURITY CARD),再往东面大堂,在死者手里拿走录音带(TAKE TAPE PLAYER),跟着返回

保安室 1，拿走地上的录音机及守卫的断手，并打开保险箱(VAULT)，拿回自己的物品后(TAKE TAPE PLAYER/TAKE GUARD'S ARM/PUT GUARD'S ARM ON SCANNER/TAKE YOUR STUFF)，跟着往转送站室 1 拿信用卡(TAKE CREDIT CHIP)。我返回仪器室 EOUIPMENT ROOM，走入机器 GENDER BENDER，化装成女性(WALK ONTO PLATFORM)。

我以女儿身走入女子酒吧 LADIES CLUB，坐下后和修理女子 HELGA 交谈后，偷了她的修理表，然后向酒保要了瓶酒后便离开(SIT ON BARSTOOL/ TAKE REPAIR LIST / TALK TO BARTENDER，答 2、3、2，要了瓶 VODKA)。我用保安卡打开火药库 ARMORY 的闸后便入内拿走目标组件(PUT SECURITY CARD IN CARD SLOT/在 ARMORY 内，TAKE TARGET MODULE)，然后再打开仓库 STORAGE ROOM 的门(PUT SECURITY CARD IN CARD SLOT)，入内拿走了炸药组件(TAKE CHARGE CASES)，跟着往实验室，拿起桌上 WORK-BENC 的三瓶化学药品(TAKE LECITHIN/TAKE PETROX/TAKE FORMALDEHYDE)，并依录音带的内容制造了爆炸品(PUT AUDIO TAPE IN TAPE PLAYER/ACTIVATE TAPE PLAYER/PUT PETROX IN KETTLE，答 2，DOL LOP/ PUT LECITHIN INKETTLE，答 1，DROP/PUT FORMALDEHYDE IN KETTLE，答 4，DASH/PUT ALIEN LIQUOR IN KETTLE，答 3，SPLASH/PUT EXPLOSIVEIN CHARGE CASES)。

我走往传送站室 2，依照修理表上的第五组密码传送回地面(LOOK AT REPAIRLIST，参看列表五，回地面密码通常是 9743)。返回地面后，我便走入村庄，拿走了一只烤鸡(TAKE CHICKEN ON SPIT)，然后返回基地(由传送站返回基地可使用修理表上第六组密码，会传送往基地的传送站室 1，密码通常为 7408)。我返回仪器室，使用 GENDER BENDER 回复男儿身。接着我进入传送室 1，按下第 8 组密码，然后便传送往……

4. 废城古瓶

我被传送到一个废城 ABANDONED CITY，当我步出传送器时，赫然见到一副血淋淋的骸骨。我往东行不久，找到一辆汽车，于是我便驾车往别处走(走入车内，然后 ACTIVATE CAR CONTROLS，跟着按动白色按钮 WHITE BUTTON 或者黑色按钮 BLACK BUTTON 来到目的地，再按下绿色按钮 GREEN BUTTON)。

我先往 DRESSET CROSSING，走入 BRUCE 的家居，在她睡房的化妆桌(VANITY)上拿走化妆盒(TAKE COMPACT CASE)。跟着往 WIDEPIPE LANE，我把骨头抛往铁丝网外以引开恶狗，再趁机走入车房 GARAGE(LOOK AT OBNOXIOUS DOG/THROW BONE OVER FENCE)。在车房内，我把骨头抛在车底下，乘恶狗在车底下时，按下下降钮压死恶狗，然后拿走贮物箱(STOR ACE BOX)上的倒后镜及工具箱 TOOI BOX 内的万能胶(THROW BONE AI DANGER ZONE/PUSH DOWN BUTION/TAKE REARVIEW MIRROR/TAKE POLYCEMENT)。我往 BICEPSWAY，走入 SOFTWARE HOUSE，在前面 COUNTER 拿走电筒(TAKE PENLIGHT)，跟着走入 LAB，以机智开动激光(PULL LEVER / PUT COMPACT CASE IN LASER BEAM)，再返回 BRUCE 家，以机智打开夹万 SAFE 拿走门钥匙 (PUT REARVIEW MIR ROR IN LASER BEAM/OPEN SAFF/TAKE DOOR KEY)。

我前往 SANDBAR，在收银机内拿走金钥匙及墙上的鱼竿(OPEN CASH REGISTER / TAKE PADLOCK KEY/TAKE FISHING ROB)，然后去往 WILLIAMS BYPASS，用钥匙打开钱箱，放下艇仔(LOOK AT ARMATURE/USE PADLOCK KEY TOUNLOCK CONTROL BOX)。我跟着前往 MONUMENT STREET 的后巷 ALLEY，和 HERMIT 交谈后，得知此城名叫 MACHOPOLIS，意思为 CITY OFHEN。我走入 BUCKLUSTER VIDEO，拿起无线电话，以机智解决

HERMIT 的问题（USE DOOR KEY TOUNLOCK VIDEO STORE DOOR，入内/TAKE PHONE HANDSET/DISS AMBLE PHONE HANDSET/DISSAMBLE PENLIGHT/PUT DURAFAIL CELL IN PHONE HANDSET/PUT PHONE HANDSET ON PHONE CRADLE，离开店铺，待电池充满了电后，再入店/ TAKE PHONE HANDSET /DISSAMBLE PHONE HANDSET/往 ALLEY 找 HERMIT，把充了电的 PHONE CELLS 及 DURAFAIL CELLS 给他）并拿了他的 FAKEID。

我往 SLEGDE MALL，以假 ID 卡开启电梯(PUT FAKE ID IN CARD SLOT)，然后来到楼顶，用望远镜望远方的高楼，终于找到朝思暮想的古瓶(USE BINOCULARS TO LOOK AT TALL BUILDING)，再把鱼丝绑于石莹的铁钩上(DISSAMBLE FISHING ROD/TIE FISHING LINE TO HOOKE)，并在传送站旁的骨堆内拿起真的 ID 卡及两根骨头(TAKE ID CARD/TAKE BONES)。我返回 SANDBAR，把鱼丝紧绑于艇仔(TAKE FISHING LINE/TIE FISHING LINE TO BOAT)，再往东面传送站，用 ID 卡打开军火库，入内并拿走箱内的雷管(PUT ID CARD IN CARD SLOT /入内，TAKE DETONATORS)。接着我去往 NORTH SEA WINDOW，以雷管等做了个计时炸弹，并安装于窗旁，然后立即离开(ATTACH DETONATORS TO CHARGE CASES/PUT TIMER MODULE IN BOMBS/PUT TIMERBOMB ON LEDGE)。

我急急返回 SLEGDE MALL，乘升降机上楼顶后不久便发生爆炸，于是大水淹城。我拉动鱼丝把艇仔拉回岸边，然后乘艇仔往目的地去(PULL FISHING LINE/CLIMB INTO BOAT)。在往目的地的路途上，竟然被可恶的水怪所阻，于是我以烤鸡炸弹来对付他，然后继续上路，并在路上拾了一个水瓶(PUT BOMB IN CHICKEN/THROW CHICKEN BOMB AT SEAMONSTER / STEER TOWARDS BUILDING TO NORTH/TAKE BOTTLE)。我忽然记起 INDIANA JONES 以沙包来智取宝物的故事，于是我便盛了半瓶水以备日后之用(FILL BOTTLE WITH WATER，1/2FULL)。我爬窗入楼，并以半瓶水智取古瓶(CLIMB THROUGH WINDOW/PUT BOTTLE ON PEDESTAL)，七组密码传送往……

5. 踏上归途

我被传送到升降场的控制室后，我便尝试弄弄机器(LOOK ATCONTROL PANEL / PRESS TIMER BUTTON 2/PRESS START BUTTON 2)，不觉地把二号升降场的飞船升离地面，但是不久后飞船又降回地面，于是我再弄弄仪器(PRESS REMOTE BUTTON 2/EXIT PANEL)。我离开控制室，走到一号升降场，此时不知什么由树上掉了下来，我于是拾起，原来是遥控器，并且拿走吊在树上的保护罩组件(TAKE REMOTE/TAKE SHIELD MODULATOR)。我步往二号升降场，走入飞船，细心看看机舱仪器后，再把保护罩组件及目标组件安装上，跟着用万能胶修补玻璃 CANOPY 的裂缝，然后开动引擎离开这个可恶的星球(ENTER SHIP / LOOK AT SERVECE PANEL/INSTALL SHIELD MODULE/INSTALL TARGET MODULE/EXIT SERVICE PANEL/ LOOK AT CRACK/APPLY POLYCEMENT TO CRACK/LOOK AT CRACK / ACTIVATE REMOTE / PULL THROTTLE)。

三、游戏心得

游戏分为数个难度，此攻略是难度极高版本 VERY DIFFICULT VERSION，和其他较低难度的攻略不同之处在于很多物件不再随手可得，例如在星球上，低难度的可于巫医草舍内拿到毒箭及吹管，并且可以即时使用，不用把毒箭放入吹管后才可使用，又例如在湖内，低难度的可以用死鱼涨死怪物，不用以死鱼汉堡包毒死怪物。

此外，笔者曾经在 NORTH SEA WINDOW 处安装不了计时炸弹，在多次尝试后仍是失败的，只好载回较前的游戏进度再玩，于是便可以成功安装炸弹。由于笔者猜想是 GAME BUG。如果玩家不幸遇上此 BUG，只好 RELOAD GAME 再来一次了。

热带雨林之谜

一、游戏简介

SIERRA 为了响应环保，推出了 ECO QUEST 游戏系列，第一集 SEARCH FOR CETUS 是以海洋的生态为主题，而第二集 THE LOST SECRET OF THE RAINFOREST 则是以热带雨林为题材，现在便让我们看看主角亚当 ADAM 又将会有什么特别的奇遇吧！

二、全攻略

1. 奇遇的开始

ADAM 和他的爸爸乘小型飞机来到了南美洲小国 IQUITOS，在海关 CUSTOMS 办理手续时，会见到大坏蛋 MR/AUGHTER，要办妥过关文件，ADAM 要打开 PASSPORT 并拿出免疫纸，把它们交给海关人员，跟着和一个手持写着："NOAH AND ADAM GREEN"的木牌的人打招呼，而那人便是 ECOLOGY EMETRGENCY NETWORK 派来接亚当两父子的，待爸爸专心于点收行李时，亚当可以四处走走。（以下请依次序做，否则可能见不到游客或失去一些分数）

ADAM 先走往右面到下一个画面，不久便会有人来向 ADAM 兜售鹦鹉，而他则把鸟儿买下来并放生，然后爬上大箱推 CRATE，并偷听大箱后面两人的谈话，然后往左面的画面再返回机场，这时 ADAM 会见到一位游客抛垃圾，ADAM 和游客交谈说应该把地上的废纸拾起。

返回爸爸那里，打开地上的包裹，得到一部名为 ECORDE 的手提电脑，用以记录生态环境，然后往右行至码头做记录。由于行李被小偷抢了，爸爸和 NICANOR 穷追不舍，留下 ADAM 一人，于是 ADAM 便爬上小艇以作休息，而奇遇也因此而正式展开了……

2. 森林深处

水獭及 MORP HEUS 把亚当带到了森林深处，并告诉他树王需要他的帮助，ADAM 先做记录，然后和 ORPHEUS 交谈两次，再拿起树王所送的护身符。

走上岸后 ADAM 再作记录，并清洁垃圾（总共有五件），还要拿走地上的落叶，往右行至大树旁，这时会见到一只猩猩，交谈后做记录，然后尝试爬树。

要成功地爬上树，ADAM 必须懂得驱虫之法，以落叶的汁涂满全身便可，爬上大树后便到达鸟的天堂。

3. 鸟的天堂

ADAM 先作记录，然后和各种鸟兽交谈（和大嘴鸟夫妇要多谈几次），往左行作记录，跟着拾起 HEAVILY PERFUMED FLOWER，再返回右面。

在较上面的枝干往左行时会被一条青蛇所阻，记录此蛇 ECORDING：EMERALD TREE BOA。跟着 ADAM 往上爬至树顶，先作记录，然后以香花掩鼻走往右面枝干，把所有 PITCHER PLANT 内的水倒出来。

ADAM 和所有鸟儿交谈后便爬往下面，再和所有鸟交谈，特别是大嘴鸟夫妇和他们的新生

BABY。返回树顶和所有鸟儿交谈后再爬下，由先前被青蛇所阻的路往左面去，记住再次和DARTER交谈，AEAM此时会见到一条蜥蜴，他可由蜥蜴所走的路径往左面去，藉此到达小村庄。

4. 桃源村庄

ADAM来到大树的最左端，然后依树干走往另一株树，却被一只美洲虎JAGUAR阻了去路，他可先作记录，最后拿起树梢的小鼓，而树梢因负荷不了ADAM的体重而折断，ADAM于是掉进一个泥潭。

在此可作记录，并拿起地上的水果及树藤VINE，然后把水果抛给野猪，待野猪走近时再以树藤把他捕捉，借助他离开泥潭。ADAM往右行并作记录，并以树藤过河，但是由于莓子未熟，所以不能采摘；于是又再用树藤返回彼岸。

往长屋LONG HOUSE，屋旁放了一个鼓架，把小鼓放在鼓架上并学习如何使用（留意左面的鼓上有三个符号，而右面的则有两个符号，所以一共有五种符号，记下书面上方所显示的一串符号，这串符号便是树王之音（MELODY OF FOREST HEART），由左至右敲打鼓上相同的符号便可弹奏出相同的曲调了），学懂以后记得拿走小鼓。

由泥潭往上行可到达树王的寄身之所，在这里一共有三个树根入口，先走入最下方的树根入口，会见到一个鼓架，同样地把小鼓放于架上，并奏出树王之音，树根入口的屏风便会打开，而ADAM也可畅通无阻地出入树王之领域。

ADAM走进去并坐上树根之座，同时亦答应帮助他去找新树苗，而树王也送了一枝树枝BRANCH给ADAM作答谢，ADAM可先作记录，并可由最上方入口拿取树皮杯BARK CUP，再以树皮杯盛载树汁SAP，然后再往中间的入口去拿取香料SPICY PODS，接着ADAM返回了村庄，这时村民也寻来了，但气氛分却似乎有点儿不对劲……

5. 村庄的风波

原来村民之间产生了误会，所以气氛变得很紧张，ADAM先在一村庄内作记录，然后再为村民排解纠纷，先和村内所有人交谈，他们分别是泥潭旁的女子MUSOUI及她的婴儿RACO、在长屋旁耕地的女子SUMAC、河旁的孩子TAOUIA 、条理屋子的SINCHI 、火锅旁的黑发老妇CUIRANA、正在纺线的女子CHURANA等。

ADAM和蹲在地上身上涂了颜料的男子交谈后，想拿取他的刀子却被拒绝，接着ADAM把小鼓交给TAOUIA，然后过河采摘莓子BERRY，并发现了一条链NECKLACE，拿起链送回给MUSOUI，她会叫ADAM把链转送给她姐姐CHURANA，这样做可以让她和丈夫LLUSTI和好如初，而ADAM会得到另一条新链。

返回身上涂了颜料的人那里，这回ADAM可以把刀子MACHETE拿走，并送给SUMAC以助她割草之用，而SUMAC会把草根ROOTS送给ADAM，跟着ADAM可以把草根转送给ALICHINA。往河旁找SINCHI，把夹子PODS和树汁送给他，他会叫ADAM把东西放在长板BENCH上。放好了以后便可离开一会（往左行至下一个画面然后折返），拿起长板上的药汁ODD—SMELLING POULTICE，然后把药汁送给MUSOUI用来医治其子之病，而MUSQUI会送一个泥杯CLAY CUP给ADAM留念。

ADAM拿泥杯找ALICHINA，得到了一些甜汁SWEET DRINK，然后往左行往泥潭旁，以甜汁引来蓝蝴蝶（ADAM要行往泥潭旁直至蝴蝶停留在原地飞舞，然后用甜汁ICON粘于蝴蝶上便可），跟着拿着甜汁和蝴蝶找SINCHI，ADAM把蝴蝶送给SINCHI后便可入茅屋见SHAMAN。

6. 宴会风波

ADAM进入了茅屋后便作记录，然后应SHAMAN（原来是SINCHI）之邀加入GROVE PEO-

PLE(用 HAND ICON 往地上的 PAINT BOWL 按下去),但蜘蛛 QUIRI 却因避雨而阻止了 ADAM,ADAM 只好爬上屋顶(把 HAND ICON 往屋中的柱 POLE 的顶部按下),然后雨落修补屋顶,爬下来再重新混和颜料(同样把 HAND ICON 往 PAINT BOWL 按下去),把莓子放入颜料碗内再回答 SHAMAN 的问题。

ADAM 加入了 GROVE PEOPLE 后便和他们在树王那儿举行宴会,首先把树王先前所赠的 BRANCH 交给 SHAMAN……ADAM 拿起黄金花 GOLDEN BLOSSOM 后,突然黑烟四冒,整个村庄及森林竟然被人纵火。大伙儿各自逃生,而 ADAM 在逃生时遇上了蝙蝠小姐 PAQUITA,和 PAOUITA 交谈,再向她出示 AMULET,跟着就为她解开绳网,可是……

7. 逃离魔掌

ADAM 和 PAOUITA一同被捉往 LIBOLA CAMP,待两个混蛋 SLAUGHTER 及其手下 GONZALES 离去后,ADAM 便可连人带椅跳往桌旁,吃掉那门的 CARROT,以释放 PAQUITA,而 PAOUITA 会替 ADAM 解困。

ADAM 在恢复自由后便走往睡房,拿起 FAX 机上的 FAX,开着电视机,打开鞋箱 FOOT-LOCKER,拿取球拍 STEEL TENNIS RACKET,拿起床上的毛毯 TOP SHEET 及底毯 BOT-TOM SHEET,并拿起毯下的私人记事簿 TOP OF THE LINE EXECUTIVE ORGANIZER,细阅 FAX,然后把地上的老虎皮拖往一旁,细心查看老虎皮的口部,跟着拉老虎尾,老虎口便会有纸吐出,拿起纸 SMALL WAD OF PAPER,纸上写着"RETHGUALS"(反过来看便是 SLAUGHTER),这就是记事簿的 PASSWORD。

ADAM 拿出记事簿,输入密码(先按 ON,然后按 KEY BUTTON,再按入 PASSWORD)便可以知道夹万的密码是 582。以这个密码打开夹万 SAFE,拿取所有东西,计有:SMALL KEY、ADAM'S BAG、GOLD MASK、FATHER'S WALLET、CUSTOMS PAPER,而皮包 WALLET 内还有 ADAM 全家福的照片。

接着 ADAM 要作记录 ECORDING:INSECTIVORE BAT、ENDANGERED SPECIE,然后把虎皮原位的地板弄穿,再把两张毯扭作绳子,于床脚便可由破洞逃离(把 ROPE ICON 直接按于破洞,然后把 HAND ICON 按于破洞便可离开,注意如果 ADAM 被肥球蛋 GUNZAES 抓着,可以在返回睡房后,再次拖开虎皮及拿回放在床上的绳子便可。)

当 ADAM 逃离屋子后,会见到 GONZALES 正忙于煮食,在这里请各位先 SAVE GAME;ADAM 要逃离 GONZALES 的魔掌,要十分小心和敏捷。注意胖子会不断重复下列动作:先看一看烹饪书,跟着掘些蔬菜,然后往右面切菜,再返回左面把菜放下锅内,跟着往右面劈柴,然后返回左面添柴,在左面鸟笼内的鸟儿突然大叫,他走到右面看看,然后再返回左面看书,跟着又重复以上的动作。

ADAM 先从左面的电油桶走往木塔旁(用 HAND ICON 往物件上按,ADAM 便会躲在后面),小心不要给胖子发觉,乘他看不见时,急忙爬上木塔,用 HAND ICON 爬往木塔后,要马上关掉警报器 ALARM(用 HAND ICON 在 ALARM 按一次),然后拿起吸机 CRUDSUCKER 并且搜索污衣篮,会找到吊带 SUSPENDERS,把吊带缚在接收器的柱脚后便可返回地面。

ADAM 要小心勿让胖子看见,躲在电油桶后用吸机吸起一些粒 GRAIN,然后绕往后面便可往右边去,小心翼翼地走往鸟笼 BIRD CAGE 后的电油桶(切勿走近鸟笼,否则笼内的雀鸟会大声叫),把料抛入鸟笼,再用 SMALLKEY 打开鸟笼并把雀鸟放出来,而 GONZALES 也会因为追捕雀鸟而离去。

胖子走后,ADAM 可以安心地做记录 ECORDING,跟着拿起斧头 AXE,把河旁的木头雕为

独木舟 CANOE，再把独木舟落水中，然后返回屋子(用 HAND ICON 按在吊在屋子下的红绳子便可)，和 PAQUITA 说话后便可离去，然后一起上独木舟……

8. 蝙蝠洞

ADAM 和 PAQUITA 顺着河水到了下游，却被坏蛋 SLAUGHTER 所紧追，而在紧张的追逐过程中，ADAM 也不忘作记录 ECORDING:BURNOUT，终于……

ADAM 来到蝙蝠洞后，首先做记录，然后和所有蝙蝠交谈，再向蝙蝠海关出示 AMULET，拿起地上的蝙蝠签证 VISA(用树做的)，并再和所有蝙蝠交谈，然后派发签证，并向海关出示自己的签证后便可入内到达古庙。

ADAM 来到古庙后先做记录，并和老蝙蝠 CHIROPTERUS HANWING 以倒吊的姿势交谈，(把 HAND ICON 按在 STONE ROD)，交谈后返回地面拿起发光的真理石 TRUTH STONE，并把真理石放在石虎雕像前的凹位，使石虎复活。

石虎会向 ADAM 提出十条问题，ADAM 解决后石虎化为一条黄金羽毛(GOLDEN FEATHER)拾起来到蝠蝙洞出口处，由于 PAQUITA 被烟所呛而受了伤，ADAM 于是折返去找 CHIROPTERUS，而老蝙蝠告诉 ADAM 只有黄金之城 CITY OF GOLD 的圣泉水方可医好 PAQUITA，并送了一个蝙蝠哨子 CARVED WHISTLE 给 ADAM 和催促他早起程，ADAM 吹起哨子，把在洞口的蝙蝠赶走后便乘船出发。

9. 雨林河水泛滥

雨季会为雨林带来大量雨水，令河水上升甚至淹没了整个森林，使得雨林变为泽国，河水泛滥 FLOODED FOREST。

ADAM 来到河水泛滥雨林后被撞击，幸而只是舟破人无恙。他先做记录，然后到下游，又作记录，然后攀藤上树去采摘香蕉，返回原先的地方往右行作记录，跟着和猴子交谈再把香蕉抛给他，消除他的敌意后便可上岸拿鱼骨 JAWBONE PIRANHA，返回"王莲"VICTORLILY 处，用鱼骨割下一片莲，以药造舟子返回猴子处，把它送给猴子让他可以离开(用 ICON 按在石上)，突然间有大鹰飞来把 ADAM 捉走。

ADAM 被错认为猴子而被捉到鹰巢，幸好大鹰不吃人肉，要 ADAM 马上离开；ADAM 先作记录 EODING:HARPY EAGLE 后出示黄金羽毛，而大鹰便会带 ADAM 飞往黄金之城。

10. 黄金之城

大鹰带了 ADAM 来到黄金之城的入口后便离去，ADAM 首要任仍务是作记录，然后清除垃圾。总共六件并拾到一个放大镜 MAGNIFY GS，检查黄金面具 GOLDEN MAS 会发现内有黄金圆盘 GOLD DI 一个，把黄金面具放回地上的位 DEEP GOUGE 便会有一袋黄金出现，拾起以后，把所有黄金及黄金圆盘放在巨石的右边，便可打开往黄金之城的通道。

由通道可通往古代的印加王国(即是黄金之城)，ADAM 可以用放大镜看看 HURANA 送给他的颈，上面印有此城的地图。ADAM 在迷城般的古城内走来走去，最后亚当可以走上右方壁上的脚踏 FOOTHOLD，拾级而上，拉动壁上石蛇 SERPENT 的尾巴便可打开通往湖中岛之秘道了。

11. 湖中岛

来到此处，请各位先 SAVE GAME ，ADAM 来到岸边，可以踏石而过；往较前的石台 STONE PLATFORM，留意其中一块踏石其实是乌龟的背壳，ADAM 到了石台后，不久便会有条巨型的金龙卷浪而来，戴上王冠，吹响排笛，金龙便会呼呼入睡(如果 ADAM 戴了王冠后忘了吹笛而给金龙走了，那么便要 RESTORE GAME 再重来一次了。)，于是 ADAM 可以安心游水往湖中岛。

ADAM 来到了湖中岛又要作记录，而左方有石像两个，他要把金花放入小孩石像手中的石杯

STONE CUP，然后拿起石杯。在右面水池的上方有个石头雕像，ADAM 一碰便会被树藤所缠，他要使用 AMULET 方可解困。ADAM 把石头雕像转一转，然后在水道中间放上石杯(位于树藤后方和石头雕像下方的位置)，突然泉水回涌并长出新树苗(SEEDLINGS OF FOREST HEART)，ADAM 于是便小心地取新的树苗了。

可是坏蛋 SLAUGHTER 乘直升机追到湖中岛，把 ADAM 缚于石像上而自己则没头没脑地寻宝，ADAM 跳落地面，向 SLAUGHTER 出示金粉罐，并把金粉吹向坏蛋的眼睛，坏蛋因此而被树藤所缠，解决了坏蛋后，ADAM 吹起蝙蝠哨子，不久 PAQUITA 便被送来，ADAM 马上使用泉水为 PAQUITA 治病，于是 PAQUITA 和 ADAM 便可以一起返回村庄了。

回到村庄后，ADAM 亲手把树苗植入泥里，为死寂的大地再次添上生机，跟着吹起蝙蝠哨子召来 PAQUITA，并和她怀内的 BABY 打招呼。

ADAM 今回的冒险亦到此告一段落了。

三、游戏心得

1)可以当试 ECORDER 的 TEST MYSELF，只要答对了十条问题可以得四十六分了。

2)有一种植物叫作 BRONELIAD，但是在游戏内根本是不可能找到的。

3)注意当 ECORDER ICON 放在可记录的物件上时，ICON 是会变色的，但是排笛 PIPES 则是例外，不过也一样可以作记录。

附表一：蝙蝠签证

VISA 签证	HOLDER 持有人
ECTOPHYLA ALBA	TENT BAT
TADARIDA CHAPINI	PUNK BAT
BOCTILIO LEPORINUS	FISHING BAT
TADARIDA BRASILIENSIS	MEXICAN BAT
NATALUS STRMMINEUS	PATIQUE
MACROTUS CALIFORNICUS	ADAM

附表二：美洲虎 JAGUAR 的谜题

1. Q：APLE FACE UPON THE EARTH, A DIM MIRROR OF THE SUN, FOR THE CREATURES OF THE NIGHT LIGHT FOR WORK AND FUN

A：MOON

2. Q：TIME BEFORE AND TO COME I SHOW A DIFFETRENT PHASE AND MAN BELOW USE THEM TO PLANT AND MARK HIS DAYS

A：MOON

3. Q：NOTHING IS SO FAR AWAY AND YET REMAINS SO BRIGHT IT SHINES FORTH EACH DAY WITH ITS GIVING LIGHT

A：SUN

4. Q：IT IS THE POWER OF ATOM WHICK BURNS SO FAR AWAY TO USE IT IS THE GOLDEN OR B THAT WARMS AND LIGHTS ON WAY

A：SUN

5. Q：SLOWLY DOES IT SLIDE ALONG WITHOUT LEGS OR FEET AS EYES AND TONGUE DART ABOUT TO FIND SOMETHING TO EAT

A:SNAKE

6. Q:LIDESS EYES,HYPNOTIC STARE THOSE THAT CROSS MY PATH:BEWARE!

A:SNAKE

7. Q:ITS STRENGTH IS IN ITS JAW ITS SIZE IS NOT SO GREAT BUT NO CREATURE IN THE FOREST CAN LIFT ITS SIZE TO WEIGHT

A:ANT

8. Q: THOUGH OUR UNMBER IS MANY WE ACT AND THINK AS ONE NO DENIZEW OF THE FOREST STOPS OUR MARCH TIL IT S DONE

A:ANT

9. Q:WINGS OF COLOR VOICE OF SONG TO THIS CREATURE BELONG

A:BIRD

10. Q:I SEEK MY PREY ON EARTH OR AIR I WATCH WITH EYESIGHT KEEN ON SOME DINNETR I CAN POUNCE I SIT AND WAIT AND PREEN

A:LEAF

11. Q:GREEN ON GREEN AND WITHIN TILL LATER IN THE YEAR WHEN RAINBOWS OF COLORS BRIGHT SUDDENLY APPEAR

A:LEAF

12. Q:COMES IN EVERY SIZE AND SHAPE AND LOCATION YOU CAN SEE ITS TASK IS ALWAYS THE SAME TO FEED AND SHADE THE TREE

A:LEAF

13. Q:VALE OF SILK DRESS OF GREEN LOOKS TO THE SUN AND MAKERS AIR CLEAN

A:FLOWER

14. Q:LOVELY COLORS THAY YOU SEE USED TO ATTRACT BAT AND BEE THEY MUST TAKE MY GIFT AWAY OR ON THIS SPOT ILL HAVE STAY

A:FLOWER

15. Q:MISTY VEIL OF DEW SHADES OF THE LIGHT TO DAY SHEDS ITS LIFE ON THE EARTH AND WASHS WASTE AWAY

A:CLOUD

16. Q:SOMETIMES I BRING SHOWERS AT OTHER TIMES FLOOD I HELP TO MAKE LIFE SPRING FORTH FROM THE MUD

A:CLOUD

17. Q:CROONER OF THE NIGHT WATCHES OF THE SKIES POSSESSOR OF THE LIGHTNING TONGUE THAT SNATES THE CATELESS FLIES

A:TREE FROG

18. Q: BULGING EYES INGLATED THROATS TILL THE ARI WITH RTEVERBEARATING NOTES

A:TREE FROG

19. Q“OLDER THAN THE ANCIENT TIMES,HID BY LIGHT OF DAY BIRDS THAT FLY OF DAY BIRDS THAT FLY BY THEIR LIGHT PLOT THEIR COURSE AND WAY

A:STAR

20. Q:PINPOINTS OF LIGHT HAT SPARK THE MIND OF MAN DREAMER OF VARIED CREATURES THAT WALK A DISTANCE SAND

A:STAR

夺宝奇兵——亚特兰蒂斯之谜

一、游戏简介

该游戏由卢卡斯艺术娱乐公司(LOCUS ARTS ENTERTAINMENT COMPANY)1992年出品,是以《夺宝奇兵》故事片中的INDLANA JONES为男主角的冒险游戏,故事是讲JONES和他的女搭挡SOPH IA如何寻找海底古城亚特兰蒂斯并与纳粹周旋,场面宏大,情节曲折,难度较高。

二、按键方法

游戏中常用按键的操作方法:

(1)F1,F5:存取进度

(2)[,]音量控制

(3)+,-:安幕显示速度控制

(4) X,C,ALT+Q:退出游戏

(5)C:CLOSE

(6)F:打键开关控制

(7)G:GIVE TO

(8)I:显示出IQ分数

(9)L:LOOK AT

(10)O:OPEN

(11)P:PICK UP

(12)S:PUSH/SHOVE

(13)T:TALK TO

(14)U:USE

(15)Y:PULL/YONK

三、游戏心得

玩该游戏时,对碰到的东西要多尝试,并注意使用后的提示。要多与SOPHIA对话,注意她的回答,实在玩不下去了,可能是前面有什么东西没有使用或有什么谜没有解开。下面是一些难解之处的解决方法:

第一关:

(1)到纽约后,先取一份报纸,再到剧院后台(可从后门找到胖子,或从消防梯爬入),将报纸给老头,然后把机器面板上两面的推杆推上,按一下红色按钮。

(2)在TIKAL岛,用鞭子抽JUNGLE RODENT,使之跑到洞边,便可从树上过涧。

(3)在 TIKAL 岛，STERNHART 教授问你问题，只需选最后一页，然后问鹦鹉“TITLE? ”，它的回答便是答案。

(4)进了庙以后，叫 SOPHIA 与教授交谈，你便可出门盗得煤油灯，打开油灯，看到庙中墙上的 S 型花纹，可取下此花纹放在兽头上，并拉一下，可拿到一粒珠子。

(5)再回冰岛，将一粒珠子放入冰墙中的 EEL 雕像口中。拿了雕像到 AZORES 岛和 COSTA 做交易，注意他的话。

(6)回到巴奈特学院，在 JONES 的办公室以及大楼中可找到：

A、抹布，B、枪头，C、机油，D、树胶。D 可用于地下室的 COAL CHUTE ，走上可发现一秘室，取走其中一座猫像。试着在炉中烧一下。C 可用于移动图腾柱，以便爬到上一层。A+B 可用于拧开倒了的书箱后背的螺丝。

(7)下一站先到阿尔及尔。从杂货店里取一面具后再到蒙特利尔。

(8)在蒙特利尔，将 TITIOR 先生带入房间后，先叫 SOPHIA 稳住他，你便先取被单，再从壁厨中拿电筒，拉掉电闸，用被单、面具、电筒装鬼，吓走 TITIOR，拿到 SUNSTONE。

第二关：

(1)返回阿尔及尔，说服 SOPHIA 去当练飞刀的靶子，当她靠近玩刀者观望时，PUSH 她即可。

(2)再用面具到杂货店去换东西，换一样就出门和食品店老板交换，直到他肯交换为止。把在食品店换到的东西拿去给乞丐，得到一枚气球票。走上城门，乘上气球后，便用刀子割断拴气球的绳子。

(3)驾驶气球到过“X”后，在矿井中可摸到 A：陶罐，B：软管，A+B 用于从汽车油箱中汲油，并灌入发电机中便可启动发电机。

(4)灯亮后，先 PUSH 一下画面左面的壁画上的圆形物，再用船的龙骨去挖画面右方的大圆盘，再使用木橛和 SUNSTONE，便可打开一扇暗门。

(5)将发电机打开，取出火花塞，连同 SOPHIA 找到的零件将汽车修好。

(6)到达克里特岛后，应先取到一台仪器，然后根据从一个房间中找到的壁画，分别找到牛头、牛尾、牛角，再使用仪器找到 MOONSTONE。

(7)回到一上岛的那个平台，用 SUNSTONE、MOONSTONE 可打开一扇暗门。

第三关：

(1)进门后，会看到 3 个石头像，先取走两个，走到另一个门里，用鞭子抽第三个。

(2)在洞中，可找到一牛头雕像，用鞭子抽其头。

(3)随升降机下到底层后，拣起教授尸体旁的东西，再从瀑布中的链子爬到上层，找到另一个铜门，用三个石像头开门。进门后，先到画面上方的一个洞里，用手杖撬开塞住巨石的石头。再到有一巨大石像头的洞里，先看一下石像头的嘴，再用手杖捅。

(4)再回 SOPHIA 身旁，向洞深处走，会发现一铜门，门上有洞，说服 SOPHIA 从洞爬过去。

(5) 使用琥珀鱼，会发现指向自己，将珠子收到金盒子以后，再使用，发现它指向 SOPHIA 的项链，说服 SOPHIA 将项链收在金盒子里。再使用琥珀鱼，便会找到出口，同时也会找到珠子，再出门，要 SOPHIA 的项链，使用鱼，进门，又会发现一珠子，往复十次。

(6)到了潜艇以后，用扬声器将士兵集中到船头或船尾。

(7)用在艇上找到的容器，盛电池汇漏的酸液，去烧 STRONG BOX，取出 3 个石盘和一把钥匙。(在取酸液时，要同隔壁 SOPHIA 讲话。)

(8)用钥匙开舵，用 PLUNGER 代零星长降把手，再找到另两个驾驶用的东西，便可驾驶潜艇

进入海底的 PIRLOCK。

第四关：

(1)在黑暗中先摸到梯子，并使用梯子上一个平台，再摸到一个石差别 BOX，打开石盒，摸到一金属杆，将一粒珠子放入一端开口处。

(2)使用石盘将金属门旁的雕像的嘴打开，放入一粒珠子。

(3)进门后，要做以下的事情并将 4 个纳粹打倒，(用 F 键开关方向键打斗)，从其中一个身上拿到 A、干粮。走遍所有有“?”的地方，应拿到 B、铜轮 C、铜齿轮 D、EEL 雕像 E 、鱼头雕像 F 肋骨架。E 放到 LAVAROOM 的合适地方。B 放在 MACHINE ROOM 的一个合适地方，然后再拿走 A 和 F 用在 CRAB ROOM 捉螃蟹。D 和一粒珠子去蒸干 SENTRY ROOM 门前的池水，然后用一粒珠子塞入池旁小雕像嘴中。这其间可到达关押 SOPHIA 的房间的一个通风孔，塞一颗珠子到通风孔旁雕像的嘴中，注意拿到雕像破碎后的 G 零件。

(4)到达运河后，将 F 扔给章鱼，便可过河乘上筏子，塞珠子到筏子嘴中。

(5)找到 H、半圆形的零件，到孤形门中，先将铁链一端挂在雕像手上，再用梯子爬上雕像，将胸部机器按图装好，最后塞珠子到 MOUTH 中。再将铁链的另一端拴在门环上。将 C 从位置 1 移到位置 2，再塞入一颗珠子。开门后，注意拣起铁棒。

(6)进门后，又可找到一棒状物，还可发现一台巨大机器，先塞珠子到机器口中，再将棒子分插适当槽中，将两杆都调到适当位置，机器就开动了，重新调整杆的位置，机器便停了。

四、攻关秘诀

在游戏中要多次使用石盘对密码(这种加密方法与《聊斋志异之幽谷传奇》类似)，很多朋友往往因为这一点而玩不下去，其实，只要用心研究一下 PLATO 的书，便可找出密码，如下所示：

PAGE	SUN	MOON	VOLANO
	1#2#3#4#	1#2#3#4#	1#2#3#4#
1	6428	6253	3175
2	7132	2476	1532
4	4654	2837	3155
5	8143	2458	1736
8	5466	7215	1737
5	1764	5671	7358
1	8322	5743	5179
3	4525	4317	15210
5	6275	6215	37111
7	8546	7851	57312
7	8158	1375	73113
7	6581	3243	75114
2	7348	4377	13515

梦城兔福星

一、游戏简介

大家好！我是邦尼兔。几年前我曾经和各位观众在电影中见面，想不到今天能再次碰头，不过今次不是在荧幕上，而是在IBM电脑游戏《梦城兔福星》画面内。相信这次可以令各位电脑游戏玩家大饱眼福，因为除了玩GAME以外，更可欣赏到我在GAME中的奇怪而有趣的动作。例如，被鱼缸内金鱼咬着手指、跳落马桶等，实在引人发笑。

二、游戏基本操作

如果各位玩家在进入游戏后的移动速度十分缓慢，可以在进入前打ROGEA，重设模式、音乐及速度，记着要把速度设定为1，这样速度才会最快。在游戏中，方向键控制我的行动方向，ENTER键则做动作，游戏几乎是半自化的！

三、全攻略

1.[TAKE1—客厅]

开始的时候，我站在客厅内，本来屋主人叮嘱我要照顾她的小男婴BB，可是她走了后，我环顾四周才发现不见BB的踪影；突然，我听到厨房有BB的叫声，于是我便去开厨房的门，但是却从里面上了插销。彷徨之际，我想到了进厨房的方法：首先拉开墙边的衣柜，再从梳妆台跳进至天花板，将风扇的开关打开，回到地面去，把右面绿色的茶几踢向梳妆台，在蓝色地毯下取到个磁石，用磁石把鱼缸内的钥匙吸起，取走钥匙并跳进风扇叶把它转得团团转，在适当时机，我便乘扇叶的旋转力冲向墙边，衣柜门把我弹到茶几上，再弹到厨房去。

2.[TAKE2—厨房]

我跳进厨房后，先把石油气炉打开，同时走到通往浴室的门旁边，将挤榨机拉开，再回到左面打开冰箱，看一看有什么有用的东西！除了拿到计算时间的漏斗外，就没有其他东西了。我于是尝试打开通往浴室的门，可是还没有到达浴室的门，我居然被刚才从冰箱掉出来的香蕉皮滑倒，一下子便飞到桌上，并且在上面打转。我想要停止之际，旋转的使用力把我带到洗碗盆上的十多只碟子上面，我以极快的速度从墙上的架子跳到另一个漏斗。我快要从碟子上掉下来的时候，我的脚把那十多只碟子全部踢翻在地上，于是我便安稳地站在洗碗盆上。我看着天花板上的灯，同时双脚正踏向冰箱；“哎流嗵！”我忘记了石油气炉是开着的，猛火将我的脚烧得很烫，痉挛之际我跳到天花板的灯上，抓着灯并左右地摇动着，最后我乘摆动所产生的作用力，飞向挤榨机，并且被压成肉饼，这样我便可由门底穿过到浴室去了。（注：如果第一关取得钥匙，可以打开洗碗机下面3个柜的其中一个，将奶酪放在老鼠洞口，把老鼠引开，在洞中取得漏斗）。

3.[TAKE3—浴室]

我来到浴室，看见地上一滩污水，我马上拿起挂在墙上的浴巾，把它放在地上，盖住地上的污水。我再把洗手盆旁的椅子踢到浴巾旁，踏上椅子，取走架上的肥皂。落地时我将肥皂扔掉，肥扛溜手后便掉在洗手盆里，我再在洗衣盆洗手，肥皂又从我的手中溜掉到地上，我后来进去时却给它摔了一跤，肥皂最后跌落马桶内。我走到右边的风扇前，把风扇的插头插入插座内，风扇便开了。我把

地上的吸盘器拿起，把它吸附在右边的墙上，同时利用浴室中的木棒把天窗打开。准备好一切后，我便跳上椅子再跳到架上，从架上跳向右面的起弹器，再弹至右面墙上的吸盘器，最后弹进马桶内，我还拉了一下马桶的放水开关。此后我全被马桶内的肥皂所产生的气泡包围着，随着风扇及火炉产生的热空气，把我吹到后花园去了。

4.[TAKE4—后花园]

来到后花园，我先把水龙头打开，再踩住胶管的一端，待水积满成球状便放开脚，于是我便借水的冲力，把我冲至电线上，我爬到树荫下便跳下来，将树枝下培养的肥料推翻，这时树上正长满苹果，不断推树枝会使树上的苹果加快长大（注：如果再多推几下还可打到漏斗）。拿右面的水桶，走到左面的水龙头处装满一桶水，再次利用先前的方法到达树枝下，将水倒至右面栅栏附近的烧烤炉，马上用手在炉上取了一块牛肉，可是实在太热了！我连忙把它丢掉，正好落时将牛肉弹给右面长着白色爪子的“贪食狗”，我马上爬上车胎，左右左右地利用钟摆所产生的力度，把我弹出栏栅外，我便离开了住宅。

5.[TAKE5—街上]

来到街上，我首先把地上的皮球放在存水器的出水处，再压一下水开关，皮球便弹至广告板上小丑的鼻子上。使用脚踏弹簧弹至电线上，爬至右面乌鸦的旁边，可先搜寻一下垃圾筒，大约数次后可得漏斗。再一次弹到电线上，爬到小丑的旁边，用手扫向小丑的鼻子（皮球）。最后小丑打了个喷嚏，皮球也掉了，并撞向左面的广告板。回到地上，我用垃圾筒盖着自己的头，把左面广告掉下来的磁石吸引到画面的右方，磁石沿着电线，来到右面，磁石会把水渠盖吸起来，于是我并乘机跳进下水沟里。

6.[TAKE6—地盘]

沿着水沟的通道来到地盘，我先将身边的大炮调至45度；在画面的右面取得炸药，对附近地面使用炸药，可得砖块及漏斗。把砖块放入大炮内，再将炸药放入大炮内，于是大炮便射出砖块至天秤或升降机的另一端。重复以上的方法，使升降机的某一端移到地面，再取一个炸药，同时把大炮调至90度角。爬上升降机，将脚下的两块砖头推落在地上，我便升上右面的台子。等待起重机的踞子驶近时，我一手便牢牢地抓紧踞子，直到锯子到左面，并开始返转时，我马上放手，于是我掉在大炮内，同时我身上的炸药也引爆了，结果我便弹至右面的台上，使用两次锯子后，我脚下所站立的木块便跌了下来，我也因此而跌了一大跤。

7.[TAKE7—牛奶厂]

我来到牛奶厂，看见BB正在牛奶厂的屋顶，于是我便飞身撞入牛奶厂，先把左边门旁的开关打开，于是制鲜奶的机器便开始工作。我必须生产12支牛奶，才能把右面的台加高。我便可以爬上右上方的窗子，通过窗子来到一天台，我看见BB正在紧拉天台上的广告板，我也拉着他的身子，想把他拉下来。可是，相反地，我们反而弹回住宅内，刚好屋主人也回来了！

8.[收工]

“CUT！”导演大声地喊，我如梦初醒般惊醒起来，原来我正在拍戏，或许我真的太投入了！竟忘了是在演戏，还替BB着急！不过现在已经拍完收工了，多谢各位观众欣赏。大伙儿吃宵夜去吧！

幻想空间五代

一、游戏简介

LSL5 是 SIERRA 公司系列游戏的第五代，比前 4 代游戏有了大大的进步。游戏人物全部采用漫画人物，有趣可爱，且故事情节复杂，令人不忍离去。此游戏是有 MARK 分数的，以 1000 分为满分，不过并不是一定要满分才可结束的取分方法和过程。

二、全攻略

1. 接受任务

主人公 LARRY 的老板想举行一个展示会，希望找到三个性感的女士并替她们拍录像；同时 LARRY 在会议室外，听到老板的喊声将左面的咖啡瓶拿进会议室，而老板异想天开地给你这个任务，出来后可得 1 分。到蒸馏水处喝水，并看右面的塑料雕刻，再到左上方的房间。进房后在右下方取录影带，摸一下左上方的大铁罐；将三盒录影带放入桌上的倒带机；搜查左边的抽屉可发现充电器；开启桌上的收音机。离开此房回到大门，将充电器安装在墙上的插座上，可装上摄像机在其上充电，再到右上方的房间，取书桌上的金卡，打开右面第一个抽屉，取出三个文件，回到大厅去，拔下充电器及摄像机。把一盒录影带放入摄影机内，然后离开此大厦。

2. 到达机场

出了大厦去，会见到一座奇怪的雕塑及一辆房车。先看三个文件，原来是三位女士的照片及资料，并发现有餐巾纸、板、火柴及一张卡。马上上车到机场去，在同一时期，有人商议一些不法活动，不过不用理会他们。在机场外的机票售卖机处放入金卡，选择所要到的地方。

3. 纽约之旅

若选 NEW YORK 为第一个目的地，这时售买机会要求输入密码（玩者必须要看到手册中的密码表），取了机票便进入机场内。在闭路电视下出示金卡便可进入候机室，等到‘现在请登机’出现时，把机票放入门旁的机器，此时可以登机。

4. PATTI 的遭遇

在飞机上的地下拾到一本杂志，打开杂志，便可知道用音乐盒可以改造电脑打孔卡；不久以后，LARRY 便睡着了，在梦中看见自己的情人在豪华的舞台上唱歌，而台下满是热情的歌迷；不过，事实上他的情人 PATTI 只不过是在一所简陋的夜总会里唱歌，台下只不过是两三只小猫而已。好景不长，PATTI 在夜总会唱完歌后，与夜总会的经理人发生口角，结果丢掉这份工作。PATTI 一出门外，便认识了一个调查员（DESMOND），他希望 PATTI 能接受委托去调查一些犯罪活动，PATTI 终于接受委托并到 FBI（联帮调查局）的总部。

5. FBI 的任务

调查员又在说明有人利用音乐来灌输一些错误思想，所以要她找出证据，和提供有关线索。在总部的研究室内，看一看黑人及戴着胸围袍的研究员，再到右方去，总部的负责人又为 PATTI 输入电脑资料，记下总部电话 556—2779；看下方的男人；往右面门去见那个妇科医生，此段十分令人费解。

6. 开动行动

从那个奇怪医生的房间出来以后，取 DATAMAN；取两盒 DATAPAK；在左边的桌上取胸围袍和武器；把其中的一盒 DATAPAK 放入 DATAMAN 内。离开总部走上轿车，在车上取香槟酒，把 DATAMAN 给司机看；之后 PATTI 会在车上作梦，梦见一些有趣的事。

7. 到达咖啡店

LARRY 在同一时间又作了一个梦，之后便到达 MEW YORK，在候机室门外的钱箱内可找到一个钱币，在左方大堂上方的广告中，知道租轿车的电话 552—4668，于是打电话去租车。在车上会拾到一本记事薄，打开记事薄会发现钱和信用卡；把餐巾给女司机看后，便到达 HARD DIS CAFE SHOP。进入咖啡店，把一百元给经理，可得到打孔卡，但只成为普通会员而未能进入咖啡厅，(记得机上的杂志吗?)到 MUSIC BOX 处使用打孔卡，把改造过的打孔卡放入电脑识别器便可进入普通会员餐馆，先坐下来休息一会，马上便见到 LARRY 所要找的人进入了咖啡厅，再把打孔卡放入另一个电脑内，由于卡已改造过，可进入咖啡厅。

8. 完成第一件任务

在咖啡厅内，最好先把摄像机打开，再和那位(右面的)小姐交谈，最后 LARRY 会和她面对面交谈，把记事薄和信用卡给她，不久她会倒下，LARRY 为她拍下影带，并离开咖啡厅，再打出租车电话，乘出租车到机场买机票，这次你可以选择 ATTLANTIC CITY；上机前最好先充电交换录影带；使用金卡进入候机室及用机票机；LARRY 在机上再次作白日梦，在梦中和 PATTI 一起在游船上，恩恩爱爱之时……

9. 取得录音带

之后 PATTI 受到司机的性骚扰，她最后摆脱而逃；进入一座大厦，看看升降机旁和告示牌，看到 900 号录半日室，和看守交谈并说明来意，最后会乘升降机到录音部。一出升降机便取金唱片；放金唱片在唱盘上，按 PLAY 钮，放出音乐；进入隶音室，BIAZ 会为 PATTI 录音，录完后会叫她到他那里；一会见后，PATTI 会引诱他，把香槟酒交给他，最后被灌醉了，并取得录音带，交换 DATAMAN 内的 DATAPAK ，给司机看后便驾车去另一个目的地。在途中，PATTI 又会作梦……

10. 到达赌场

这回 LARRY 的梦，真是个有趣的梦，还是留给玩者看吧！在机场的左面大厅，左起第二部老虎机内找到钱币，再看看广告的内容，其中一个可以找到租车的电话 553—4468，打电话去租车；在车上找到纸板和火柴后便到达赌场。

11. 完成第二件任务

在赌场外和左面的女士交谈两次，只要猜中她心中所想的数字便可得 10 个争气币，进赌场赌钱，大约赢了 1000 元左右便可以；接着到赌场内的表演场看表演，给肥汉 25 元便可看到女子的表演，当她出来时观看她；表演完后便离开赌场，一直往右方去；当看到 SKATE 的店铺便进内，花 250 元买一双雪屐，在店外的木椅上穿上雪屐；等了一会儿便可看见一个美丽的女子，正是 LARRY 第二个要找的人——LANA，和她搭讪，两人便坐下，和她交谈后便离去，回到赌场内的表演场，这时已经变成泥浆摔跤赛，给肥汉 500 元并参加比赛，比赛前先开启摄像机，等 LANA 出来后便上台，最后比赛结束，LANA 被打败，尤其在九百人面前脱衣服，羞死人了！

12. 再到机场

离开赌场并拍下 VIDEO 后，和右边的服务员交谈，回答 YES 她便替 LARRY 叫车，并将所有的钱给他。回到机场买机票，在大堂内记住先要充电及将新换的空白带放入录像机，最后便登上飞机去了，在飞机上 LARRY 又再梦见 PATTI……

13. K—RAP 之危机

PATTI 来到 K—RAP 的总部，先看到 K—RAP 的 DATAPAK 带，会见到一个密码为 45954，进入左面的门旁，输入密码，便可进内；在大花盆中搜两次可得 KEY，再拾起开信刀，在开信刀的位置用 KEY 打开抽屉，寻找抽屉的东西，会见到另一个密码(注：此密码每次都会不同，故玩者要记下它)。再看看抽屉会发现一个文件，看文件会发现"JULIUS"这个人名，取文件到复印机去复印，很不幸地复印到最后一个便坏了，且弄得全身污脏；这时把全部东西原封不动地放回原处，只取复印本到另一间房去，到洗澡间冲凉，但是一进入洗澡间，马上会自动向下降，原来这是一部长降机，结果光溜溜的身子在众多住客面前经过，真羞！

14. 偷取歌曲录音带

升降机到达地库，马上穿上衣服，到右面另一些房间去，在控制室 B 门前输入密码(在柜桶内的密码)便可进入。在控制室 B 内的架上取录音带，在 MIC 按开关六次以上，放录音带在唱盘上，在 ROOMA 内有'2LIVE2SCREW'的音乐并录取之；不久，PC HAMMAR 从另一间房间出来，将 MIC 和 STAND 推向控制室 B，之后便乘升降机去，于是 PATTI 便知道升降机的秘密；关掉唱机及倒带，回至尽头时便取回它，再按开关两下把音量加大，在 MIC 前唱歌，面前的玻璃会碎掉，马上离开回到轿车上，又开始作白日梦了。约见牙科医生同一时期，LARRY 又再从梦中醒来，到达机场，在左面大堂的香烟机内找到钱币，看租车的广告，抄下电话 554—8544 及抄下失物处广告电话 554—1272，再打电话到失物处，再到门外(售卖机右面拾到一封信，信内有张绿卡)，再打电话去租车，在车上出示牙医的卡片及记下牙医的电话 554—3627；到达牙医的诊所，往上面的诊所去，在登记处的窗前敲两次，之后护士会问 LARRY 共 13 条问题，依顺序答"是、是、否、否、是、是、是、是、是、否、否、否"，到右下角的椅子上取白布，将白布披上差别上；开启录像机，到登记处敲玻璃，便可进入疑症室。

15. 完成第三件任务

在疑症室内可看见第三个要找的人——CHI CHI，看着她并交绿卡给她，她便会跳起舞来，后来 CHI CHI 带 LARRY 到楼下的房间进行一些活动，最后便替她拍 VIDEO。回到诊所打电话租车，乘车去飞机场买票，然后便搭乘飞机。

16. 飞机意外

PATTI 将完成了的任务告诉了调查员 DESMOND；不幸地于同一时间，LARRY 的飞机发生意外，飞机开始下降；在开始控制飞机时，大约在画面的中央按动红色掣，便可以稳定飞机降落，一到候机室，大批人员及记者便恭候 LARRY，美国总统布什也祝贺 LARRY，并请他吃晚饭。

17. 大结局

在大型地晚宴上，LARRY 和 PATTI 两人重遇，可是电灯泡 DESMOND 也跟着进来，真是烦极了。最后大家坐下，BIGG 被逮捕了，而总统也报答了 LARRY，招待他们去戴维营，最后他们乘直升飞机离去。

大战略 II

1. 作战任务一：截击巡逻队

此时你应尽量以装甲及火力强大的M60战车为主，轮番发动进攻，因为附近有敌人的装甲部队，应力求速战速决。此时应买一辆运输车以补充给养。同时步兵也是不可缺少的。

2. 作战任务二：突击前线据点

敌人在前方峡谷建立了据点，配备了中程导弹，你必须以装甲部队突击外围，再以自行火炮攻击敌人据点。

3. 作战任务三：截击敌人补给车队

敌人开始向你大举进攻，指挥部得到情报，有敌一支补给车队通过你的防线，因此你应予以截击，以迟滞敌军行动。此任务完成后可得到报酬750元。

4. 作战任务四：歼灭敌先遣部队

你应率领部队埋伏在山区附近，消灭敌军先遣部队，但在消灭敌人后应立即撤离，不可因恋战而反被敌人后续部队吃掉。完成后可得到800元。

5. 作战任务五：救援行动

我方一特工被敌人追捕，因此你要不惜一切代价保护特工和消灭敌人。开始行动前，盟军情报官会询问你一种装备的攻击力，作为识别代号。所以你在开始前，要把各种装备的攻击力记下来，以备查询。敌人的武器有米格直升机和防空武器，你要加倍小心！完成可得1000元。

6. 作战任务六：突击雷达站

敌人在山区建立了一座雷达站，对我方造成很大威胁。因此你必须去摧毁它。战斗开始后，敌人的增援部队会很快赶到，其中的米格机对我装甲部队威胁很大，应派防空武器阻击敌机，同时用自行火炮打击敌雷达站。

7. 作战任务七：围攻敌装甲部队

一支盟军部队正与敌装甲部队激战，你应立即前往支援。打击此装甲部队，应以空中打击为主。完成可得到1500元。

8. 作战任务八：抢占桥梁

敌人为阻碍我军攻势，派轰炸机来炸桥。你要在敌机轰炸之前，调动战斗机和各种防空武器，筑起空中钢铁长城。战斗中注意应首先消灭敌人的自行火炮和防空火炮，可减少自己的伤亡。任务完成后可得到1800元。

9. 作战任务九：占领都市

你必须攻占敌人防守的都市，但要注意的是敌人的加强步兵火力极为凶猛。同时，你如果18天内还没有攻下的话，敌人后备部队赶到，那时你就麻烦了。

10. 作战任务十：突击敌人集结部队

此次战役中，你必须小心敌人强大的防空火力。完成任务可得到2000元。

11. 作战任务十一：追捕敌人间谍

盟军一个特种部队指挥官叛变，带着一批机密文件逃亡。你要尽力搜寻叛徒，将其杀死。

12. 作战任务十二：护送补给部队

此战的关键是不惜一切代价保证运输车队的安全，否则每损失一辆运输车将减少1/10的报

酬。完成任务则可得到 2800 元。

13. 作战任务十三：拦截敌人侦察机

雷达发现敌人出动了 3 架战斗机和一架侦察机，你应以战斗机和防空武器速战速决。

14. 作战任务十四：突击敌人防守据点

你应首先立足于敌我之间的小岛上，先消灭敌人沿河布置的自行火炮和防空武器。再以战斗机和防空武器为主，采取诱敌深入的战术，消灭其空中力量。然后以装甲部队和空军为主力，掩护自行火炮摧毁敌人工事，再向前推进。

15. 作战任务十五：小岛驱离作战

敌人派出小股部队偷袭盟军后方小岛，你必须前往支援。空中力量应全部出动，将敌人的轰炸机消灭在小岛外围，保护都市不受侵犯。否则每损失一座都市将扣除 1/10 的报酬。

16. 几点经验：

①在战斗中应多占城市和机场，每占一处即可得到报酬 100 元。

②尽量依靠地形作战：平地，沼泽，桥梁的隐蔽效果为 5%；高地的效果为 15%；城市，森林的效果为 30%；工事和山腰的效果为 40%。而道路，河流的效果为 0。

③应不断加强空军的地位。

④在可以打击敌人多处目标时，应先打击敌人的自行火炮和防空武装。

⑤每一战役结束后，应及时检查，购买武器。当经验值达到升级标准时，要及时把武器升级。

第五章

Windows 游戏

Windows 游戏以其益智、教学等鲜明的特点，从而受到人们越来越多的青睐，本书仅介绍在中西文 Windows 3.1/3.2 下的、两个 Windows 游戏的基本玩法和使用技巧，对其它较有名的 Windows 游戏及其编程方法，将另书专述。

5.1 纸牌接龙游戏

纸牌游戏是一个包含技巧和运气的游戏。适合于各类用户玩之，其难度最大的翻三张的维加斯计分法，没有相当周密的计算，休想获得成功的结局。工作之余大家不妨轻松一试。

学习纸牌帮助的使用方法，可按 F1 键。其包括有以下选项：

①简介

②游戏规则

③如何...

④改变纸牌的式样

⑤使用键盘玩纸牌游戏

⑥玩游戏

⑦保留分数

⑧设置游戏选项

1. 游戏规则

纸牌有三个游戏区，如图 5.1 所示：

在图 5.1 中，发牌叠处于游戏区的左上方。四个花色叠在游戏区的右上方，开始时它们是空的。

在发牌叠和花色叠的下面是七叠接龙牌叠。各叠的纸牌张数从左至右为一到七。

每叠的最上面一张纸牌是翻开的，其它的都扣着。

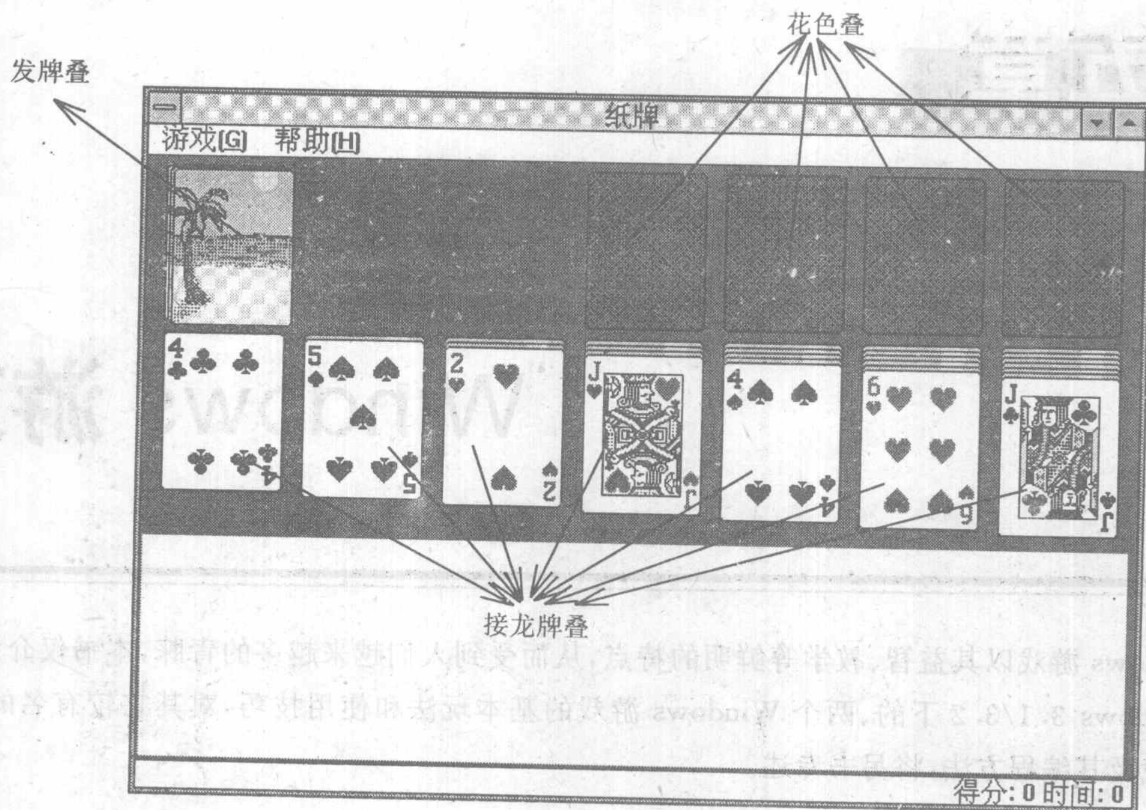


图 5.1

您可从发牌叠中翻牌，并把它们按放牌的规则移到花色叠和纸牌叠上。根据“选项”对话框中选定“翻牌”选项，由纸牌游戏显示发牌叠中的第一张或第三张牌。当把发牌叠中的牌抽完时，可“倒转发牌叠”并继续翻牌。

放牌的规则是按递减顺序及红黑牌交替的方式(如果您用的是黑白屏幕，则以深浅显示)建立纸牌叠。例如在图 5.2 中：

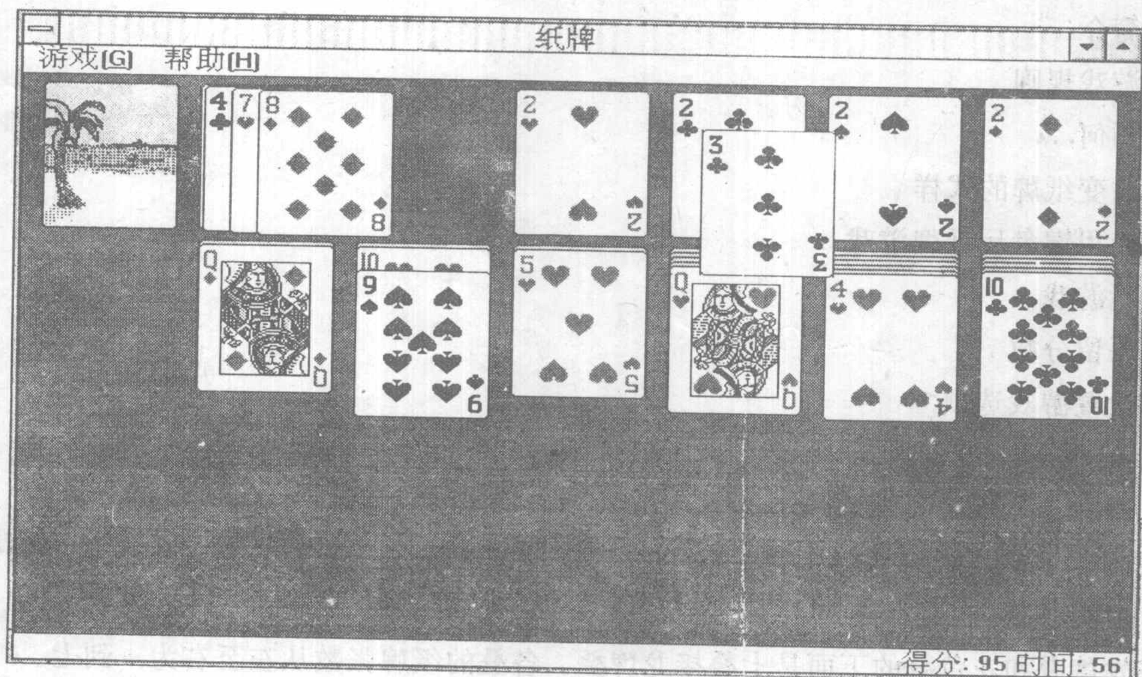


图 5.2

梅花 3 可放到花色叠中的梅花 2 上，而发牌叠上的方块 8 可放到七叠接龙牌叠中的黑桃 9 上，方块 Q 的左边被拔空了，如有老 K 则可放入。没法移动时，可用鼠标揿击左上角发牌叠，重新发牌。

可以将一张牌从一叠牌移到另一叠牌或花色叠。如图 5.3 中：

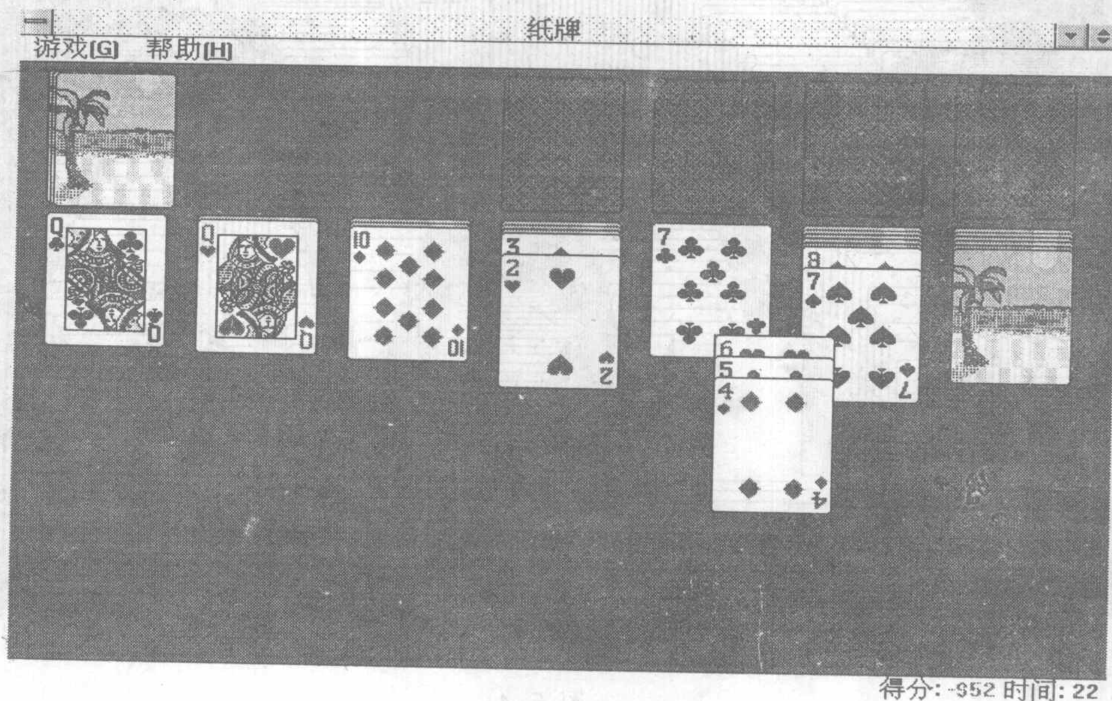


图 5.3

在图 5.3 中，以红桃 6 为首的三张牌可放到梅花 7 或黑桃 7 的接龙牌叠上，玩家根据需要取舍。刚移走的红桃 6 的那叠牌全空了，你现在可以翻开那张扣着的牌。

如果一叠牌中翻开的牌全部被移开，您就可以翻开一张扣着的牌。

只有 K 可移到一个空的接龙牌叠。

以递增顺序建立花色叠，并以 A 开始。

只能将每种花色的 A 移到一个空的花色叠上，一旦某个花色 A 占了一个空的花色叠，则该花色叠必须以递增顺序建立长套，为了和接龙牌叠建立联系，也可按红黑牌交替的方式将牌从花色叠移到接龙牌叠。

当用所有的牌建立起了从 A 到 K 的四个花色叠，您就赢了这局游戏。可以看到如图 5.4 的画面。

2. 改变纸牌式样和选项

①从"游戏"菜单中选择"纸牌背面图案"如图 5.5 所示。双击想要的纸牌式样即可。

②或用箭头键选定某种式样，然后按输入键。

③您可以在任何时候改变式样。

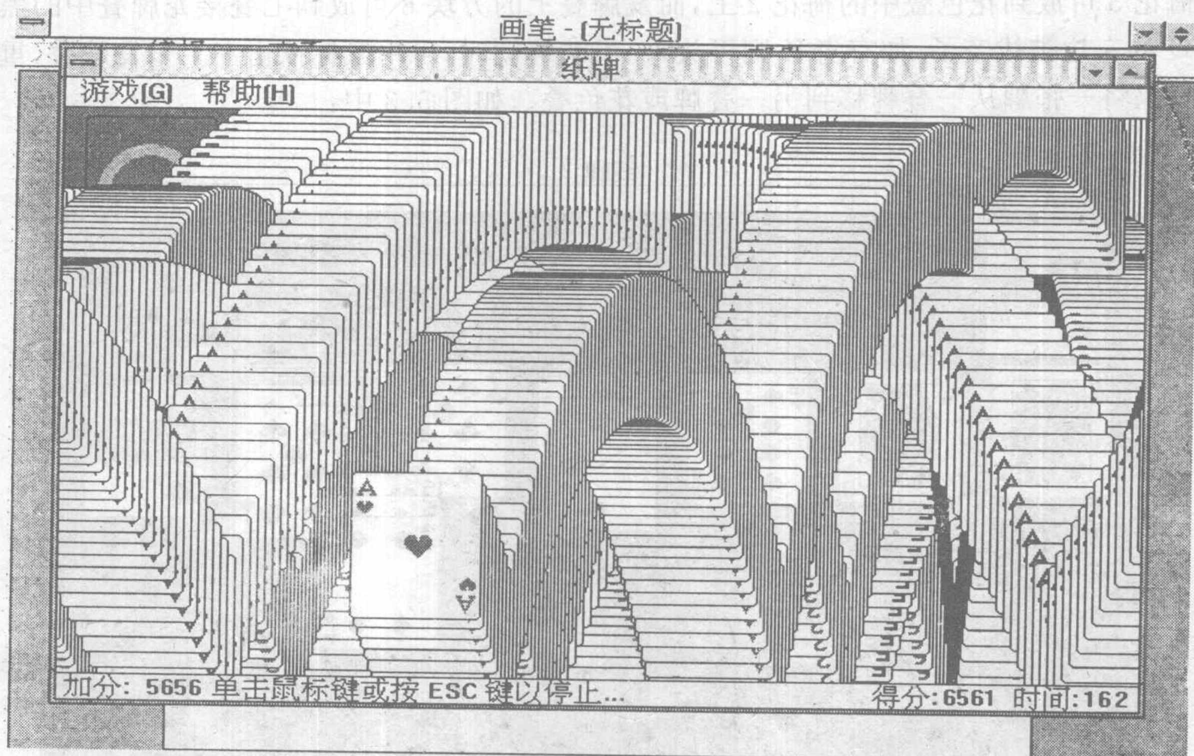


图 5.4

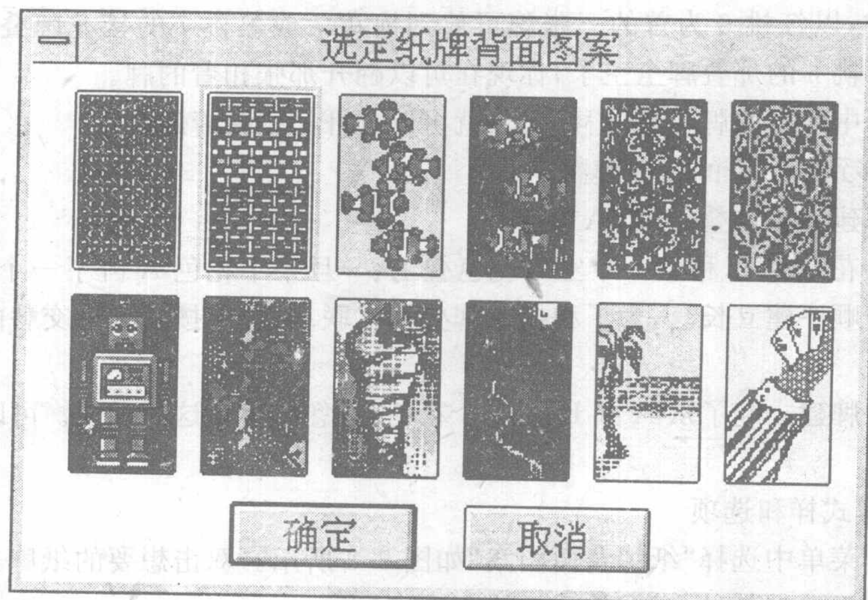


图 5.5

3. 设置纸牌的选项

移到游戏菜单，按一下并移选项[O]上，按一下会出现如图 5.6 所示的菜单：

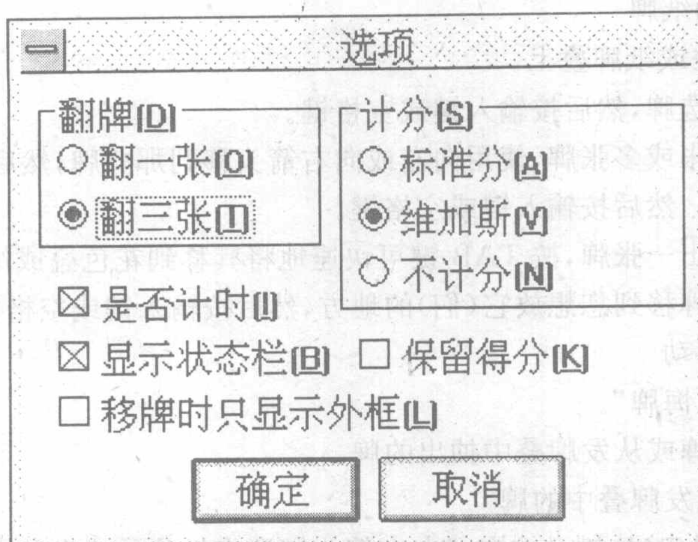


图 5.6

当通过从“游戏”菜单中选择“选项”命令来玩纸牌游戏时，可以使用几个选项。可以用“翻牌”选项指定发牌叠中要翻开的牌数。“翻一张牌”选项翻开最上面的一张牌。“翻三张牌”选项每次翻开三张牌。“计分”选项包括标准方法和维加斯方法。也可以不要计分。“显示”选项包括如表 5.1 所示的内容：

表 5.1

使用	作　用
是否计时	记录游戏期间所用的时间情况。
显示状态栏	在纸牌游戏窗口的底部显示的状态条指出您的分数和时间。
保留得分	当您使用维加斯计分法时，保持各局的累计分数。
移牌时只显示外框	显示被移动的纸牌的边框并改变您要移入的空间或纸牌的颜色（如果这次移动是有效的话）

4. 使用键盘玩纸牌游戏

如果没有鼠标器，可以使用如表 5.2 所示的按键玩纸牌游戏。

表 5.2

键	作　用
TAB	发牌叠、花色叠、纸牌叠间移动。仅当一叠牌可用于下一次移动时，TAB 才选定它。
向左和向右箭头	移到下一叠。
向上和向下箭头	在牌叠中牌到牌之间的移动。
输入键或空格键	拿起并放下一张牌或一组牌。
输入键或空格键	也可翻开发牌叠或纸牌叠中的一张新牌并可“倒转”发牌叠。

5. 玩游戏

纸牌的目标是用尽整副牌以建立从 A 到 K 的四个花色叠。玩纸牌包括以下步骤：

(1)若要使用鼠标移动纸牌

从发牌叠或纸牌叠中将牌拖拽到您想要放的位置，然后释放鼠标器按钮。或者，要从一叠牌中移多张牌，拖拽所要的最靠上的那张牌，并在要放这些牌的地方释放鼠标器按钮。

也可以双击某张已可以到花色叠的牌，将它从发牌叠移到花色叠。

(2)若要使用键盘移动纸牌

用 TAB 键移到发牌叠或纸牌叠上。

使用向左或向右箭头选牌,然后按输入键或空格键。

要从一叠牌中移动一张或多张牌,使用向左或向右箭头移到那叠牌,然后用向上箭头选定想要移动的牌中最靠上的一张。然后按输入键或空格键。

如果已从发牌叠中移出一张牌,按 TAB 键可快速地将其移到花色叠或纸牌叠。

用向左或向右箭头将牌移到您想放它(们)的地方,然后按输入键或空格键。

(3)若要取消上次的移动

从"游戏"菜单中选择"悔牌"。

可以悔牌上次移动的牌或从发牌叠中抽出的牌。

(4)若要翻开纸牌叠或发牌叠中的牌

单击扣着的牌。或使用 TAB 键及向左或向右箭头键选定纸牌叠或发牌叠,然后按输入键或空格键。根据您在翻牌前选定的是"翻一张"还是"翻三张"选项,纸牌游戏从发牌叠中翻开一张或三张牌。

(5)若要翻开发牌叠

单击发牌叠的左部以将整叠牌翻开,然后继续翻牌。

或用向左或向右箭头键选定发牌叠左部的空白,然后按输入键或空格键。

如果您是使用标准计分法,在将发牌叠三次抽空后,每抽空一次扣 20 分(翻三张牌选项),或在将发牌叠抽空一次后每抽空一次扣 100 分(翻一张牌选项),由此,我们要想获得高分就必须利用接龙牌叠所存在的每一次机会,尽量少用发牌叠。

若要暂停游戏

单击最小化按钮。

或从"控制"菜单中选择"最小化"。

当游戏暂停时,记时停止。

要继续游戏,双击桌面底部的纸牌图标。

如果是使用键盘,选择桌面底部的纸牌图标,然后从"控制"菜单中选择"还原"。

(7)若要开始一局新游戏

从"游戏"菜单中选择"发牌"。

6. 保留分数

纸牌游戏有两种计分体系:标准和维加斯。可从"选项"对话框中选定想要采用的体系。也可以不要计分。在一局游戏中间改变计分选项,将导致该局结束并开始新的一局。用标准计分法时,得分取决于所用时间和移动次数。当完成一局记时游戏时,可得到加分。游戏所用时间越短,加分越多。但也可以不要记时。标准计分法在下列情况下加分,加分如表 5.3 所示:

表 5.3

加分	原　因
10 分	每移一张牌到花色叠。
5 分	从发牌叠中每移一张牌到纸牌叠。
−15 分	从花色叠中每移一张牌到纸牌叠。
−20 分	三次抽空发牌叠后,每抽空一次发牌叠(翻三张牌选项)。
−100 分	一次抽空发牌叠后,每抽空一次发牌叠(翻一张牌选项)。

用维加斯计分法时，每次开始游戏时，您的赌注是 52 美元。你的目标是赢得比赌注多的钱。维加斯计分法没有时间扣分或加分，但其却在发牌叠的使用次数上有严格规定，如超过则不准再发牌。如果您从“选项”对话框中选择了“保留分数”选项，您可保持一个各局游戏的累计分数。

若要将分数返回 52 美元，在“选项”对话框中选定“无”或“标准”选项，然后按输入键，再选定“维加斯”选项，并再按输入键。加分原因是：每当移一张牌到花色叠加 5 美元。

7. 高分的获得

前面说过，接龙难度最大是翻三张的维加斯计分法，如没有相当的技巧和统筹交换的能力，发牌叠将很快出现红“×”而再也玩不动了。如何获得成功和高分呢？下面将介绍一些经验：

①左上角那堆可翻牌中的牌不要急于取出。因为这堆牌可以反复翻，看到一张可接上牌不必立刻把它取出，下次可能仍有机会取它出来。如果待翻的牌堆也有一张颜色和号码相同的牌，当你取走可翻堆的牌时，待翻牌堆下面的牌翻开的机会就减小了。

②优先处理较高的待翻牌堆。某堆待翻牌堆最多时，你所需要的牌在这一堆的可能性就大一些，优先处理最高和较高的待翻牌堆一般都是正确的。

③K 和 A 不一定一露面就拿走。可以放 K 的位置极为有限，所以在待翻牌堆上有 K 的话，不必急于取它下来，让其它牌堆的 K 下去效果更好。A 则稍微不同，可放它的位置总是空着。所以待翻牌堆上有 A 应该马上取下来，而可翻牌堆有 A 时不必立刻处理，有时要利用它来做调整。

④取可翻牌堆的牌要注意。A、K、Q、2 这四种牌，要避免它们被压在可翻牌堆的最下面，这些衔接两头的牌被压在最底下时很容易造成后期的调度困难 相反，7、8、9 这三种牌被压在最下面的害处相对较少。

⑤初始状态不急于取牌。开局时先不急于取牌，将左上角的可翻牌堆翻看一遍，衡量一下是否会造成玩不通的局面，在确认至少保留两个继续玩的机会后，才开始取牌，可避免只翻了一两张牌就无法进行下去了的局面。

⑥不能只顾眼前。发牌叠的牌，每取走一张，后面的牌会自动跟上，所以预估一下跟上的牌是十分必要的。

⑦多多统筹，处处平衡以及做好交换，会大大提高成功率。

5.2 挖地雷者(扫雷)

扫雷是一个向策略和运气挑战的益智类游戏。学习扫雷帮助的使用方法，请按 F1 键。其包括有：

①简介
②什么是扫雷？
③如何...
④保存得分
⑤标记方块
⑥玩游戏
⑦了解游戏规则
⑧使用策略和提示

1. 什么是扫雷？

玩扫雷游戏时，屏幕上会出现一个如图 5.7 的布雷区，您的任务是尽快找出所有的地雷，为此，您要翻开游戏区中不含地雷的方块，标出含有地雷的方块，诀窍在于如何较快确定哪些方块下有(或无)地雷。



图 5.7

如果您翻出了所有不含地雷的方块，您就赢了。如果翻出了一个地雷而不是标出它，您就输了。玩得时间越短，计数器计分越少，可以使用游戏区顶部的计数器跟踪您的进度。

游戏区右上角的计数器是计时器，以秒为单位显示游戏时间。计时器从翻开方块时起开始计时。

游戏区左上角的计数器一开始显示的是隐藏在地雷区中的地雷总数。每次标出一个方块为地雷时，该数就减一，即使标出的方块并不含地雷也同样减数。

2. 保存得分

扫雷的计分很简单，如图 5.8 所示，游戏区右上角的计数器指出所用的游戏时间。找出全部地雷的速度越快，得分越高，当得分超过原记录时，会弹出菜单，让你金榜题名，如图 5.9 所示。查看最快一次游戏时间的方法是从游戏菜单中选择“最短时间”，会出现类似 5.10 的菜单。



图 5.8

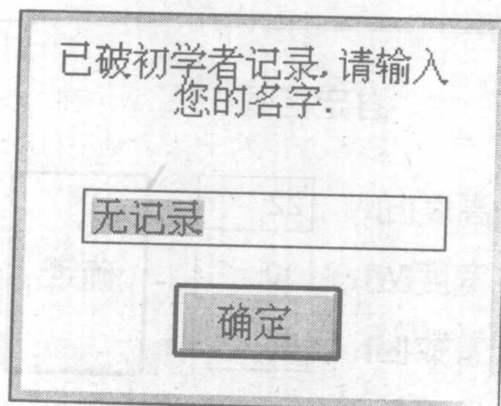


图 5.9

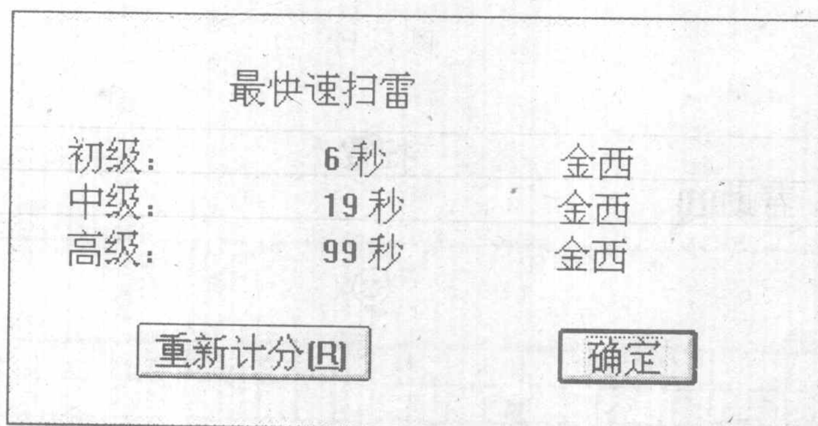


图 5.10

3. 标记方块

知道何时把方块标成地雷是赢得游戏的关键。

(1)翻开方块

将光标指向该方块,单击鼠标器左按钮。

(2)将方块标为地雷

将光标指向该方块,单击鼠标器右按钮。

(3)将方块标为问号

将光标指向该方块,按鼠标器右按钮两次。

(4)将标为地雷的方块改成标为问号

将光标指向该方块,单击鼠标器右按钮。

(5)清除标为地雷的方块

将光标指向该方块,按鼠标器右按钮两次。

一旦至少一个方块标为地雷,就可以安全地使用在方块周围扫雷方式翻开更多的方块。

4. 玩游戏

扫雷的目标是尽快地把所有含有地雷的方块都标识出而不翻开它们,以下说明如何玩这个游戏。

(1)选择技巧级别

从游戏菜单中选择“初级”、“中级”或“高级”。技巧级别越高,布雷区就越大。当移到游戏菜单,按一下,再移到自定[C],按一下会出现如图 5.11 的对话框;其中自定义范围最大的如图 5.12 所示的设置。又如图 5.13 所示,其雷多得几乎无法忍受。

自定范围

高度(H): 22

宽度(W): 30

雷数(M): 609

确定

图 5.11

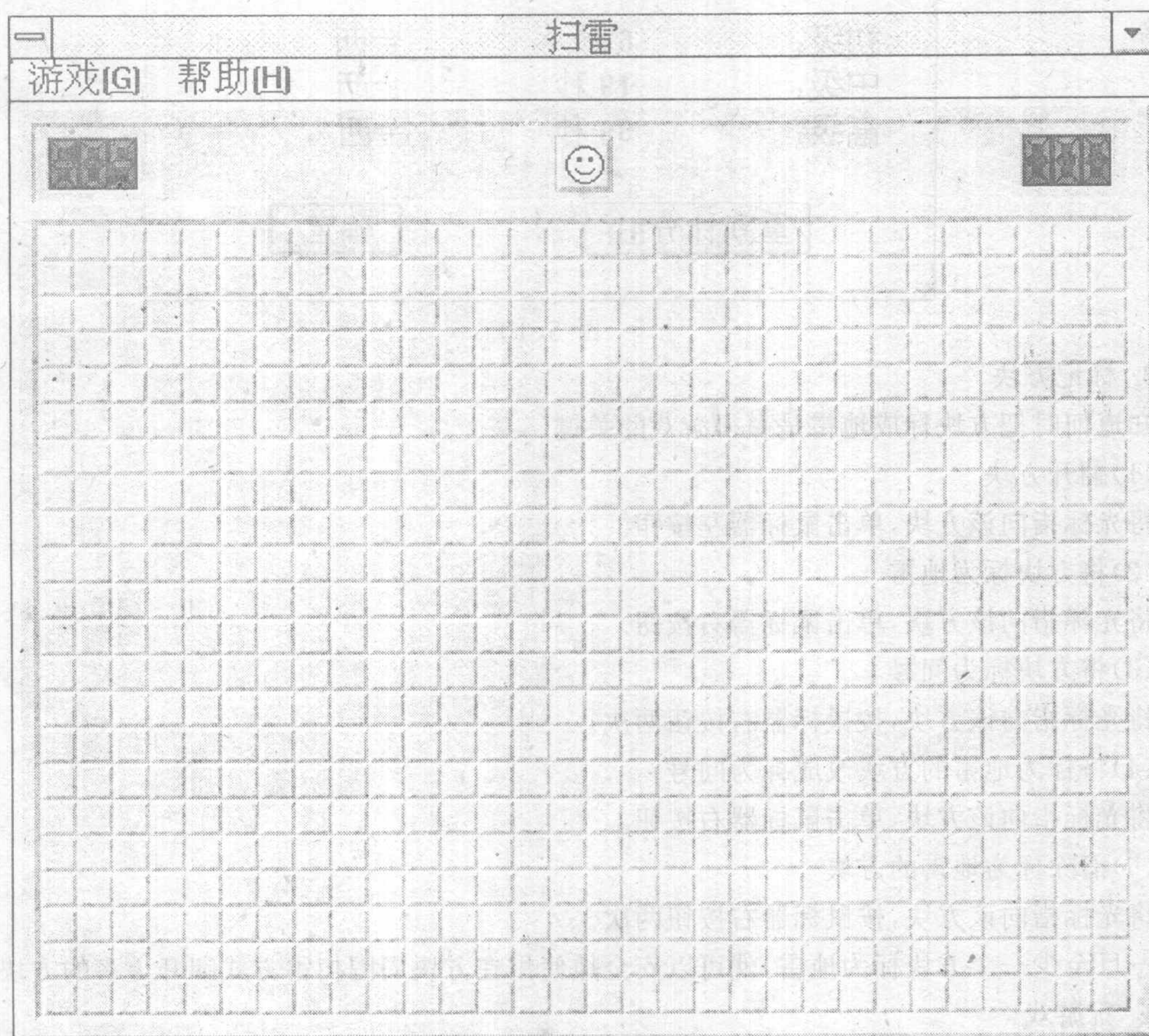


图 5.12

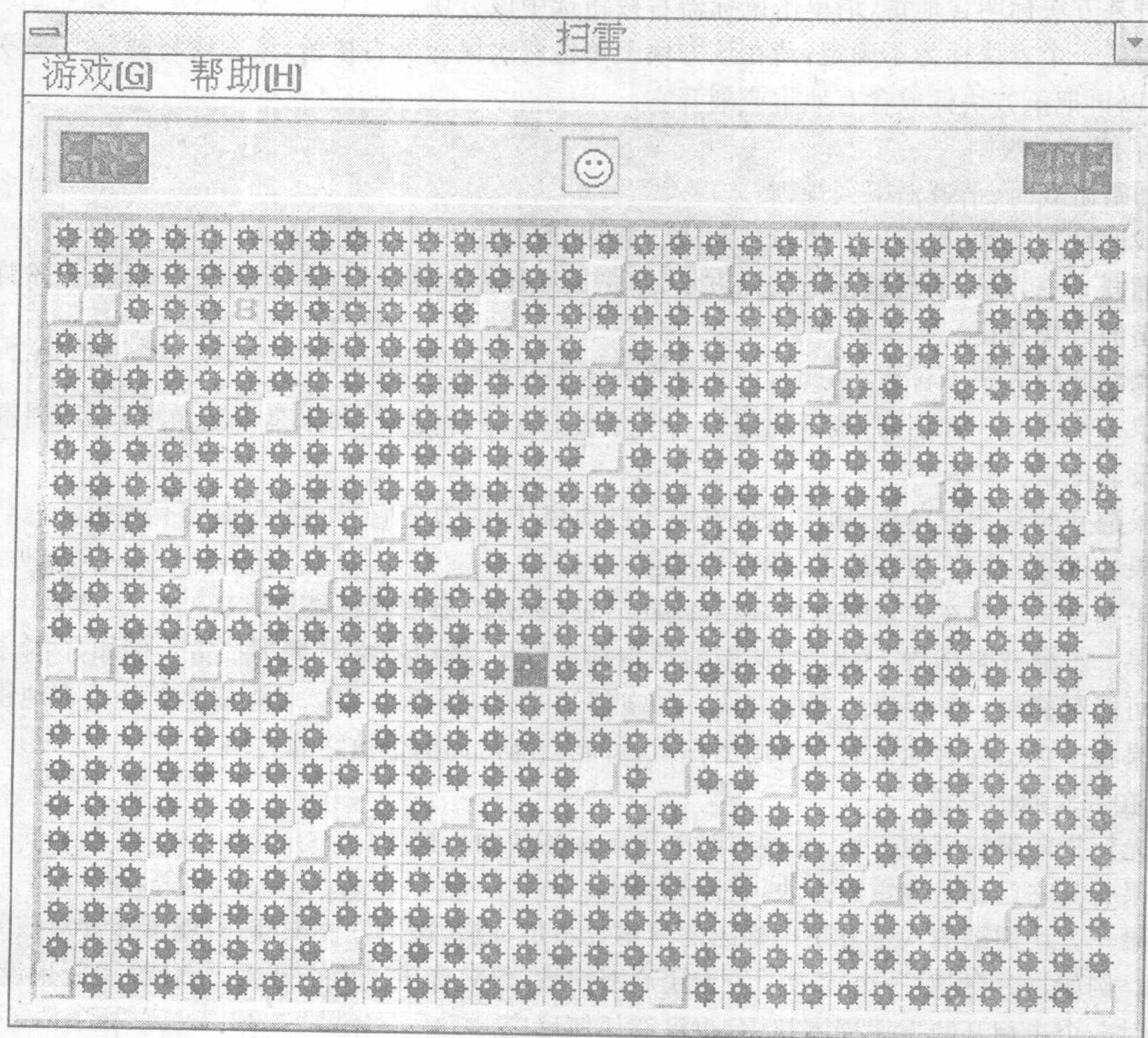


图 5.13

(2)开始新的游戏

从游戏菜单中选择“新局”或按 F2 键，或单击游戏区上方黄色的笑脸。需注意的是：黄色笑脸共有如图 5.14 所示的三种状态，颇有一番情味。



图 5.14

(3)若要找出地雷位置

要翻开方块，请单击鼠标器左按钮选中该方块。如果该方块下有地雷，您就输了。

如果方块下不含地雷，就会出现一个数字，表示该方块周围八个方块下藏有的地雷数。

要将某方块标明含地雷，请单击鼠标器右按钮选中该方块。

若要把一个方块标为不确定，请在该方块上单击两次鼠标器右按钮，该方块将被标上问号“?”。以后，可以再把该方块标成含有地雷或翻开它。

5. 了解游戏规则

玩扫雷游戏时，请遵循下列规则：

游戏区是布雷区，由若干方块模拟而成。起初，所有的方块全部盖着。

要翻开一个方块，请将鼠标指向该方块，单击鼠标器左按钮。继续不断地翻开方块，直到只剩下埋有地雷的方块为止。

如果翻开的方块不含地雷，就有一个数字或者是空白。

如果方块含有一数字 N，表示周围的八个方块中有 N 个地雷，如果是个空白块，表示周围八个方块中没有地雷。

如果翻开的是个空白块，周围八个方块会自动翻开，因为它们下面不可能埋有地雷。

如果知道某方块下埋有地雷，即可标出该方块。

如果翻开一个埋有地雷的方块，游戏就此结束，所有的地雷都将显示出来。

如果一个翻开的带数字的方块周围的地雷都已标出，就可以在其周围扫雷。例如，两个标为 1 的方块可能都邻接一个标出地雷的方块。如在翻开的方块周围扫雷，可能翻出额外不带地雷的方块。如果在一个已标为地雷的方块周围扫雷，可能会翻出周围带数字的方块。

6. 在方块周围扫雷

将光标指向带数字的方块，然后同时单击鼠标器的两个按钮。

如果有其它已标出地雷的方块，将同时翻出。

如果一方块周围的八个方块中标出的地雷数不足，或者这个方块未翻开，就不允许对该方块周围扫雷。例如，如果想对一个标为 3 的方块周围扫雷，但只标出了两个地雷，那什么反应也没有，或者试图对一个未翻开的方块周围扫雷，也没有任何反应。

如果对一个方块周围扫雷，而在周围的八个方块中尚有未标出的地雷，这个地雷会被翻出，游戏就此结束。

如果对一个方块周围扫雷，而该方块周围标出的地雷有错，则隐藏的地雷会被翻出，游戏就此结束。

7. 使用策略和提示

玩扫雷游戏的有用提示

如果翻开的方块标记为 1，并且周围只有一个未翻开的方块，未翻开的方块必定是地雷。

如果翻开的方块周围已标出的地雷数目无误，请对其周围扫雷。

不要随意猜测。如果不能指出如何移动，试着从不同的方向接近布雷区或将方块标上问号。

第六章

攻关大秘诀

斗 战 胜 佛

1. 启动 PCTOOLS
2. 用 FIND 功能 MOK. EXE
3. 寻找 3B 46 F0 74 07 81
4. 将 74 07 改为 EB 07
5. F5 存盘

纵 横 七 海

1. 先用 UNLZEXE 将 SEA. EXE 解压
2. 进入 PCTOOLS
3. FIND 解压后的 SEA. EXE
4. 寻找 75 03 E8 12 3E E8
5. 将 75 03 修改为 EB 03
6. F5 存盘

魔 眼 杀 机 II(中 文 版)——隐 月 传 奇

1. 进入 PCTOOLS
2. FIND START. EXE
3. 寻找 0B F6 74 14
4. 将 74 14 修改为 EB 14
5. F5 存盘

外星大富翁

1. EDIT T. EXE
2. 寻找:74 15 B8 4F 00 50 33
3. 将 74 改为 EB
4. F5 存盘

沙丘魔堡 Ⅱ

1. EDIT DUNE2. EXE
2. FIND :74 2E FF 76 FA FF
3. 将 74 改为 EB
4. F5 存盘

爆笑出击 Ⅱ

1. 用 UNLZEXE 将 MEO. EXE 解压
2. 进入 PCTOOLS
3. 寻找:01 74 07 80 3E 9E
   03 74 03 E9 18 FF
   03 74 0D FF 06 22
4. 把以上三个 74 全改为 EB
5. F5 存盘

超人战记

1. 进入 PCTOOLS
2. FIND GAME. EXE 或 SGAME. EXE
3. 寻找 3B C6 75 28 C7 46
4. 将 75 28 修改为 90 90
5. F5 存盘

兰 博 Ⅲ

1. 进入 PCTOOLS
2. FIND START. EXE
3. 寻找 0A C0 74 03 E8 A8 02
4. 将 74 03 修改为 90 90
5. F5 存盘

南 宋 英 烈 传

1. 进入 PCTOOLS
2. FIND RS204. EXE
3. 寻找 83 C4 06 3C 01 75 0B C6 46
4. 将 75 0B 修改为 90 90
5. F5 存盘

美 女 梭 哈

1. 进入 PCTOOLS
2. FIND RUNS. EXE 或 RUNH. EXE
3. 寻找 3B 46 DA B9 00 00 75 01
4. 将 75 01 修改为 90 90
5. F5 存盘

雷 火 战 机

1. 进入 PCTOOLS
2. EDIT COMH28. EXE
3. 寻找 80 FC 01 74 05 E8 D0
4. 将 74 05 修改为 EB 05
5. F5 存盘

X—WING(星云战记)

1. 进入 PCTOOLS
2. EDIT FRONTEND. OVL
3. 寻找 74 07 B8 01 00 8B E5
4. 将 74 07 改为 90 90
5. F5 存盘

超 级 拉 霸 篇

1. 先进入 PCTOOLS
2. FIND RS)%. EXE
3. 寻找 80 7E F3 03 74 03
4. 将 74 03 修改为 EB 03
5. F5 存盘

黑 暗 之 蛊

第一步：

用 EDIT 修改 DS.BAT，把 TOS 一句修改成

DEBUG TOS.EXE<TOS>NUL

第二步：

COPY CON TOS

G 128

T

G 205

T

T

T

G C02

T

ESC：91 32 EB 03

G

Q

CRTL＋Z(或 F6)

快 打 至 尊

1. 进入 PCTOOLS
2. FIND SF.EXE
3. 寻找 A0 F2 45 3A 06 F8 45
4. 由 A0 开始连续修改为如下：

   A0 F8 45 A2 F2 45

   A0 F7 45 A2 F1 45

   A0 F6 45 A2 F0 45

   A0 F5 45 A2 EF 45

   EB 0A
5. F5 存盘

美少女物语——日本风情篇

1. 进入 PCTOOLS
2. FIND RS801.EXE
3. 寻找 3C 01 75 0B C6 46 EB
4. 将 75 03 修改为 90 90

5. F5 存盘

SPELL JAMMER

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 SJ. EXE 中的 C7 5F 5E C9 CA
3. 把 5E 改为 90
4. F5 存盘

波斯王子 Ⅱ

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 PRINCE. EXE 中的 39 76 F6 74 0A 83
3. 将 74 0A 改为 EB 0A
4. F5 存盘

天蚕变

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 SILK. EXE 中的 0B C0 74 03 E9 EE 00
3. 将 74 03 修改为 90 90
4. F5 存盘

水浒传（中文版）

1. 用 PKLITE 将 MAIN. EXE 解压
2. 进入 PCTOOLS
3. 寻找 MAIN. EXE 中的 83 7E FE 00 74 03
4. 将 74 03 改为 EB 03
5. F5 存盘

超级麻雀学园

1. COPY CON SC. BAT
   DEBUG SCMC2. EXE <CRACK. DAT >NUL
   CRTL+Z(或按 F6)
2. COPY CON CRACK. DAT
   G12A
   T
   G224

T

EDS:D8EC 90 90

G

Q

CRTL+Z(或按 F6 键)

雀之塔

1. 进入 PCTOOLS
2. VGA 用家请 FIND TOMJ.EXE
   单色用家请 FIND HTOMJ.EXE
3. 寻找 0B 06 64 01 75 0E
4. 将 75 修改为 EB
5. F5 存盘

信长之野望—霸王传

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 MAIN.EXE 中的 E8 8F 7B 83 C4 06
3. 将以上改为 E9 AE 00 83 C4 06
4. F5 存盘

麻雀俄罗斯

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 MJTETRIS.EXE 中的 3E 67 02 00 74 3A
3. 将 74 改为 EB
4. F5 存盘

笑傲江湖

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 SM.EXE 中的 26 39 87 00 00 75 03
3. 将以 75 03 改为 90 90
4. F5 存盘

SUPER CAULDRON(魔神锅)

1. 用 PKLITE 将 CAULDRON.EXE 解压
2. 进入 PCTOOLS

3. 寻找解压后的 CAULDRON. EXE 中的 83 C4 08 9A 04 00
4. 将 9A 04 改为 EB 03
5. F5 存盘

元 朝 秘 史

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 MAIN. EXE 中的 F6 86 76 FF 01 75 18
3. 将 75 18 改为 EB 60
4. F5 存盘

魔 界 召 唤

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 CODE. 1 中的 C6 FB 0B C0 75 02
3. 将 75 02 改为 90 90
4. F5 存盘

智 慧 杀 手

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 SUPAPLEX. EXE 中的 75 06 C6 06 9B
3. 将 75 06 改为 90 90
4. F5 存盘

POOL SHARK(3D 桌球)解密

1. SVGA(256 色版本)的用户,修改 POOL256. EXE。VGA/EGA 的用户,则修改 POOL. EXE
2. 寻找 E8 0B 02
3. 改成 90 90 90
4. F5 存盘

坦 克 大 决 战

1. 用 PKLITE V1. 12 或以上解压 SHOWTANK. EXE
2. 进入 PCTOOLS
3. 修改 SHOWTANK. EXE
4. 寻找 74 03 E9 82
5. 将 74 03 E9 改为 E9 95 00
6. F5 存盘

西游记之动作版

1. COPY CON W. BAT
   DEBUG WEST. EXE 〈CRACK〉NUL
   [按 F6 键]
2. COPY CON CRACK
   G2B6
   T
   EDS:232 90 90
   G
   Q
   [按 F6 键]
3. 输入 W 进入游戏即可

正宗台湾 16 张麻将

1. 先用 UNP 将 MJV. EXE 解压
2. 进入 PCTOOLS
3. 修改 MJV. EXE
4. 寻找 A1 F4 00 3B 06 BA 12 75 04
5. 改为 A1 F4 00 A3 BA 12 90 90 90
6. F5 存盘

轩辕剑 Ⅱ

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 MEO. EXE 中 3B 06 2A 00 75 04 FE 06 2E 00
3. 将 75 04 改为 90 90
4. F5 存盘

黑暗太阳(DARKSUN)

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 DARKSUN. EXE 中的 83 C4 08 0B C0 75 0F
3. 改为 83 C4 08 0B C0 90 90
4. F5 存盘

美少女战记

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 GIRL. EXE 中的 2E 38 06 6F 01 75 67 90 90 90
3. 将 75 67 改为 EB 1C
4. F5 存盘

魔宫救美(PUZZLE BEAUTY)

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 PAB. EXE 中的 33 C0 F3 A6 74 1B C0
3. 将 74 05 改为 EB 05
4. F5 存盘

水星的故事 Ⅱ

1. 先将 MRM. ELB 改名为 MRM. EXE,再用 UNP 解压。
2. 进入 PCTOOLS
3. 寻找 83 3E D8 F1 00 74 09 46 83 FE
4. 改为 C7 06 D8 F1 00 00 EB 08 83 FE
5. F5 存盘

魔王迷宫

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 MAZE. EXE 中的 3B C8 75 15 8E 06 7E
3. 将 75 15 改为 90 90
4. 再寻找 26 39 07 75 43 68 00 01
5. 将 75 43 改为 90 90
6. F5 存盘

麒麟传说

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 KIRIN. EXE 中的 3B 46 D4 75 07
3. 改为 3B 46 D4 90 90
4. 再寻找 3B 56 D2 75 02
5. 修改为 3B 56 D2 90 90
6. F5 存盘

新七颗龙珠

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 PLAY. EXE 中的 8B 46 FE 3B 46 FC 75 18
3. 将 75 18 改为 90 90
4. F5 存盘

战神 Ⅱ

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 WARLORD2. EXE 中的 0E E8 E3 00 9A 33 02
3. 改为 0E E8 E3 00 EB 03 02
4. F5 存盘

恐龙世纪

1. 进入 PCTOOLS
2. 将 PLAY. EXE 中的 S79 D246 至 D250 位址之数值改为 A1 31 17 90 89
3. 将 S79 D262 至 D266 之数值改为 A1 2F 17 90 89
4. 将 S79 D278 至 D282 之数值改为 A1 2D 17 90 89
5. F5 存盘

古堡禁地

1. 将游戏存盘
2. 进入 PCTOOLS
3. 修改 *. SAV
4. 找到 SECTOR 40
5. 把 DISP 345 和 347 改为 FF
6. F5 存盘

黑暗之蛊 Ⅰ

1. 先开始游戏
2. 到宝箱处取来福枪及在桌上取油灯
3. 将游戏存盘
4. 进入 PCTOOLS
5. 修改 SAVE0. DAT
6. 按 F2(选 SECTOR 38(也可能是 28)之位址)

7. 将 DISP 410—411 及 426—427 的值都改为 FF 7F

8. 按 F2(选 SECTOR 38)

9. 将 DISP 190—191 的值改为 FF 7F

10. F5 存盘

黑 暗 之 蛊 Ⅱ

1. 先将游戏存盘

2. 油灯:SECTOR 38 DISP 400—401

长枪:SECTOR 38 DISP 411—412

生命:SECTOR 38 DISP 427—428

以上位址全部改为 30 75

3. 另外加入短枪的修改,只要将 SECTOR 3A 中的 DISP 56—57 改为 30 75 便可。ALONE IN THE DARK 超级舞空术只要主角在悬崖边向着凌空的地方放证一些物件,再踏上去,哈! 竟然不会掉下去,这样就可以到达一些不可到达的地方。只是当电脑问你要不要拾起它时,千万不要拾起……

超 人 战 记 Ⅰ

攻击力和防御力修改

1. 将游戏储存后进入 PCTOOLS

2. 修改 SAVE GAME. 00X(X 代表游戏的储存档)

3. 攻击力修改:

把 SECTOR 9,DISP 176—177 改为 10 27,便有 10000 攻击力,可以一脚踢死敌人。(别改得太大,会出错)

4. 防御力修改:

把 SECTOR 9,DISP 178—179 改为 10 27,便有 10000 防御力,可以刀枪不入。

5. 物品资料及金钱修改:

将 SECTOR 00,DISP 189—192 改为 FF FF(可乐)

将 SECTOR 00,SIDP 185—188 改为 FF FF(金钱)DIE HARDII 劲炮,不减能源及子弹。

超 人 战 记 Ⅱ

1. 进入 PCTOOLS

2. 修改 DIE. EXE

3. 寻找 2E 01 1E 31 06,将 01 1E 修改为 90 90

无限子弹

寻找 2E FF 0E 87 06 改为 90 90 90 90 90

无限劲炮

寻找 2E FF 0E 8B 06 改为 90 90 90 90 90

魔神战记(打不死及无限金钱法)

1. 把游戏存在第一个 SAVE 里。
2. 进入 PCTOOLS
3. 修改 SECTOR 0

亚特斯 DISP 00—01,06—07
慧 DISP 110—111,116—117
古雷尔 DISP 220—221,226—227
琪琪 DISP 330—331,336—337
把那些位置每两个一组改为 40 9C 即可得 40000 点 HP
DISP 440—441 把它改为 FF FF
修改 MP
亚特斯 DISP 02—03,08—09
慧 DISP 112—113,118—119
古雷尔
琪琪 DISP 332—333,338—339
把那些位置每两个一组改为 40 9C 即可
修改经验值
亚特斯 DISP 40—43
慧 DISP 150—153
古雷尔 DISP 260—263
琪琪 DISP 370—371,372—373
把那些位置每两个一组改为 00,改完后打完一次后就会升一个等级。(升完级后如要升级就要再改过)。
DISP 440—441 把它改为 FF FF

桌　　球

1. 进入 PCTOOLS
2. 修改 POOL. EXE
3. 寻找 FF 87 8E 3F 83 3E 9A 00 02 75
4. 将 FF 87 8E 3F 改为 CD E8 90 90
5. F5 存盘

魔眼杀机Ⅱ(中文版)能源不减

1. 进入 PCTOOLS
2. 修改 START. EXE
3. 寻找 08 26 29 47 1B 8A

4. 改为 08 90 90 90 90 8A

5. F5 存盘

TRADER

金钱不减 TIME LIMIT

不减金钱

1. 进入 PCTOOLS
2. 选 T.EXE
3. 寻找 A3 F2 08 3D
4. 改为 90 90 90 3D
5. F5 存盘

不减 TIME LIMIT

寻找 A2 F8 08 改为 90 90 90

武将多项修改

不减只数

1. 修改 SAMVGAI.COM
2. SECTOR 96,DISP 476—481
3. 将 2E 83 2E 43 01 01
4. 改为 90 90 90 90 90 90

不减生命

1. SECTOR 105,DISP 438—442
2. 将 2E FF 0E 7A 01 改为 90 90 90 90 90
3. SECTOR 105,DISP 509—511
   SECTOR 106,DISP 000—001
4. 将 2E FF 0E 7C 01 改为 90 90 90 90 90

不减力量

1. SECTOR 95,DISP 153—158
2. 将 2E 83 2E 41 01 14 改为 90 90 90 90 90 90
3. SECTOR 105,DISP 375—378
4. 将 2E A3 41 01 改为 90 90 90 90

超级拉霸篇

1. 进入 PCTOOLS
2. 修改 RS205.EXE 中 SECTOR 65 DISP 166—170
3. 将 83 2E D9 07 0A 改为 90 90 90 90 90 即可
4. 修改后,有些时候仍会扣钱。例如使用 1 万元消灾等。所以,现提供加钱方法，只要在游戏中

按着 ALT 不放，就会不停地增加金钱，不过此方必须在修改后方可使用。

快打至尊改为十一版

1. 进入 PCTOOLS
2. 修改 SF. EXE 中的3D 07 00 75 改为 3D 0A 00 75
   E8 DA FA B5 改为 90 90 90 B5
   B6 12 07 00 改为 B6 12 0A 00
   B6 12 08 00 改为 B6 12 0B 00
   12 E8 D1 FA 改为 12 90 90 90
   E8 25 FB B5 改为 90 90 90 B5
   12 E8 1C FB 改为 12 90 90 90

街　　霸 Ⅱ

STREET FIGHTER Ⅱ 任意设定出招键及十二人背景任意选择

1. 用 DOS 的 EDIT
2. 以 RYU 为例，出招的档案为 RYU. KEY。在 DOS 内键入 EDIT RYU. KEY
3. 内容如下：

```
50
1fdf 48 ryu1. voc
2fdf 49 ryu2. voc
3fdf 50 ryu1. voc
1fd 45 ryu2. voc
2fd 46 ryu2. voc
3fd 47 ryu2. voc
4bd 51 ryu3. voc
5bd 52 ryu3. voc
6bd 53 ryu3. voc
—end —1 —end
```

50 为第一行，1FDF 为第三行，—END 为第十五行。由第三行起至十三行，头一组是出招的设定键，跟着是招数的号码，最后一组是出招时所发的声音。以第三行为例，1FDF 即是前下前轻拳，即轻升龙拳(1 是轻脚拳、2 是中拳、3 是重拳、4 是轻脚、5 是中脚、6 是重脚、U 是跳、D 是下、F 是前、B 是后，而 1FDF 是倒转了的，即是 FDF1—前、下、前、轻拳。将它改为单一个 1 字，便可以按轻拳便出升龙拳。而第三行的第二组是招式的号码，不必理会。第三行的第三组—RYU. VOC 是升龙拳的声音档，可将之改为其他的 VOC 尾的档(END1. VOC 是 PERFECT 的声音，FIGER. VOC 是泰王的波声)。

(注：第九行的 3DF 是重波动拳——下、前、重拳。第十三行的 6BD 是重脚快打旋风——下、后、重脚)

至此选择背景方面，在 SF2FILE. CFG 内，头一行是：A B C D E F G H，而第二行是 I J K L M

N O P。A—P 的注解如下：

A：RBK.484(RYU 的背景)

B：HBK.452(E.HOND 的背景)

C：BBK.492(BLANKA 的背景)

D：GBK.472(GUILE 的背景)

E：KBK.452(KEN 的背景)

F：CBK.452(CHUNLT 的背景)

G：ZBK.432(ZANGIEF 的背景)

H：DBK.452(DAISIM 的背景)

I=484 J=452 K=492

L=472 M=452 N=4S2

O=432 P=452

A 和 B 之间须隔一空格，其余的也一样，而这些背景可以互相对换，这只限于档尾相同的档案，如 B 可和 E 对换，不过如果想把 A 和 C 对换，要把 I 和 K 同时对换才可。(注 A—I. B—J. C—K. D—L)

最后附上四大天皇的背景：

Vega——LBK.452

Bison——VBK.492

Sagat——SBK.492

Balog——MBK.484

CAPCOM STREET FIGHTER Ⅱ 修正语音(街霸 Ⅱ)

首先把自己的音效卡程式碟装好，把 CT—VOICEDRV 抄到 SF Ⅱ 的目录中，把 SBDRIVER-DRV 的档案 DELETE，再把刚才的 CTVOICEDRV 改名为 SBDRIVERDRV 即可。

天蚕变不死法

1. 进入 PCTOOLS
2. 寻找 SILK.EXE 中 FE 0E 25 A9
3. 把其中的 FE 0E 改为 EB 24
4. F5 存盘

LEMMINGS Ⅱ THE TRIBES

1. 无限技术：寻找 PROCESS.RTO 中的 3B 06 00 00 75 06，把其中的 75 06 改为 EB 0A2。

时间延迟：因本游戏不能改为无限时间，所以笔者只好把时间的速度调慢 17 倍，寻找 L2.RK0 中的 75 3F B0 0F A2 38，把其中的 0F 改为 FF。

天使帝国战士复制

1. 先开启一个 SWF?.DAT 档

2. 进入 PCTOOLS 寻找 SWF?. DAT

3. SEARCH E8 30(SECTOR 5,6,7)

4. 将 E8 改为 A6

5. 存档

注:SECTOR 5 代表地图上方部份,6 代表中间部分,7 代表下方部分。

三 国 志 Ⅲ

1. 先将游戏存盘(最好是进度一),并抄下各领土之金钱及兵粮数目。

2. 进入 PCTOOLS

3. SEARCH SANGOKU3. SAV

先将某一郡金钱及兵粮换成 16 进制,如金钱是 4CE4 兵粮 0385D4 便找金钱(加),兵粮。记住上下位元互换。用以上作例,即是找 E44CD48503,加并不是将两数加起,而是上下互换后将两数连起来。

4. SEARCH 到后,便将金钱的第一个 BYTES 当作 BYTES(1),其它各资料之位置如下:

BYTES (1 至 2)——金钱
(3 至 6)——兵粮
(17)——开发
(18)——耕作
(19)——灌溉
(20)——治水
(21 至 22)——商业
(24)——民忠
(25 至 26)——弩
(27 至 28)——强弩
(29 至 30)——军马

5. 按以上方法修改其他郡便成。收看三国志Ⅲ爆机画面

在普通的 DOS 模式下,执行 FMDRV. COM,再执行 END. EXE,接着就可看到美丽的爆机画面了。

三 国 志 Ⅳ 领 土 修 改

1. 进入游戏,抄下你想进行修改的领土的人口数目和金钱,然后存盘。

2. 离开游戏,进入 PCTOOLS

3. EDIT SAVEDAT. S4 然后将抄下的金钱数目和人口数目分别转为 16 进制,例如:金钱是 1234,人口是 5678,便分别打下,先打入人口,然后打入金钱,紧记将它们前后位元互换,照以上的例子,即 78 56 34 124. 找到后,将人口的第一个位当成 BYTE(1)然后照以下修改:

BYTE 修改内容	BYTE 修改内容
1—2:人口数目	18—19:弩
3—4:金钱	20—21:强弩

5—6:兵粮	22—23:军马
7—8:兵数	24—25:连弩
10:开发	26:发石车
11:治水	27:卫车
12:商业	28:米卖价
13:技术	29:米买价
15:民忠	30:弩价
16:士气	31:强弩价
17:训练	32:军马价

修改后,连董卓的城池也能轻易攻下。

AIR BUCKS 大量金钱及必收钱航线提供

1. 先将游戏存盘。
2. 进入 PCTOOLS
3. 修改 GAMEA. AIR 中的 A0 86 01 00
4. 改为 00 65 CD 1D
5. F5 存盘

笔者在游戏中发现了一条必收钱的航线,是从 MIAMI 至 NEW YORK 的。但因 NEW YORK 的机场并不便宜,所以便把租用场的费用改为 100 元。进入游戏后,先立刻找 NEW YORK 机场并租下,位置在 MIAMI 的右上方不太远处,之后便找架 DC—3 航行 MIAMI 至 NEW YORK 的航线,舒适度可定至最高,机票也可高于其他航线一点,之后便不作出管理,也可一个月有多次收入。机场个性如下:

1. 寻找 GAMEA. AIR
2. 找找 A8 61
3. 改为 64 00
4. 存档

以后只要读回 GAME. AIR 档便可有修改后的金钱,当有一定的金钱后,便可玩回正常的金钱数目,只要重新进入游戏便可。X—WING 时间及飞弹不减时间不变

1. 进入 PCTOOLS
2. 修改 FLIGHT. OVL
3. 寻找 6F 03 FE 0E 87 C3 80 3E
4. 把 FE 0E 87 C3 改为 90 90 90 90
5. F5 存盘

飞弹不减

寻找 A2 C2 FE 8F 13 01 8B 1E

把 FE 8F 13 01 改为 90 90 90 90

注:修改后,攻击多次后便会没有飞弹,只要选用一次子弹,再选飞弹便可。

古堡禁地

1. 将游戏存盘
2. 进入 PCTOOLS
3. 修改 *.SAV
4. 找到 SECTOR 40
5. 把 DISP 345 和 347 改为 FF
6. F5 存盘

元朝秘史参数修改

用任何 EDIT 读入 SAVEDATA.GK2，第一个 SAVEGAME 的 1 号郡的参数是由 RELATIVE SECTOR 6 的 DISPLACEMENT 36 开始，每隔 49 位元就到下一个郡（次序由 1、2、3 顺序排下去）。第 1、2 个位元是金钱，第 3、4 位元是食量，第 5、6 位元是人口，之后跳到第 12 位元是经济力，第 13 位元是生产力，而 14 位元是忠诚度。要注意的是金钱。食粮和人口是高低位元调转的，例如 16 进制的 2710，写入时便要写成 1027。

第二个 SAVEGAME 的 1 号郡的参数则由 RELATIVE SECTOR 21 的 DISPLACMENT 438 开始。第三个 SAVE GAME 由 RELATIVE SECTOR 37 的 DISPLACMENT 326 开始。第四个 SAVEGAME 由 RELATIVE SECTOR 53 的 DISPLACENT214 开始。第五个 SAVEGAME 由 RELATIVE SECTOR 69 的 DISPLACEMENT 102 开始。

魔界召唤不减法力

1. 进入 PCTOOLS
2. 修改 CODE.2
3. SEARCH 01 36 884 71 改为 90 90 90 90
4. F5 存盘

不减能源

SEARCH 01 36 80 71 改为 90 90 90 90

麻将情趣屋金钱不减

1. 用 UNP 替 MJ.EXE 解压
2. 进入 PCTOOLS
3. 修改 MJ.EXE
4. 寻找 36 8B 07 29 06 E7 00
5. 将 29 06 E7 00 改为 CD E8 90 90
6. F5 存盘

十面埋伏大量金钱

1. 先将游戏存盘
2. 进入 PCTOOLS
3. 修改 *.AMG(*是存档的名称)
4. 将 S0 D00 至 D03
5. 将数值改为 FF FF FF 0F
6. F5 存盘

奇门遁甲之九五真龙

用 PCTOOLS 修改 SAVEGAME(1—5),视玩家储存而定。

由 SEC 01,DISP 107 起至 SEC 05,DISP 32 止,每位将军有 42 个位元,修改的属性见表 1,将军的排列次序见表二

表一

	位元	修改值
将军姓名	1	见表二
智力	2	FF 00
速度	2	FF 00
潜力	2	FF 00
现在内力	2	FF 00
最高内力	2	FF 00
攻击力	2	FF 00
防击力	2	FF 00
医术	2	FF 00
属性	1	见附表四
现在兵力	4	FF C9 9A 38
最高兵力	4	FF C9 9A 38
未知	2	不要修改
物品	14	见附表三

必须在最高等级方可修改,否则升级后会恢复正常。每项物品有两个位元,前为名称,后为数量。

表二

01 朱元璋	02 徐 达	03 常遇春	04 邓 愈	05 朱文正	06 赵 颜	07 花 云
08 汤 和	09 郭 英	0A 胡大海	0B 李善长	0C 孙 炎	0D 李文忠	0E 刘伯温
0F 沐 英	10 冯国用	11 冯国腾	12 吴 祯	13 吴 良	14 朱亮祖	15 康茂才
16 傅友德	17 廖永安	18 廖永忠	19 华云龙	1A 周 颜	1B 铁 冠	1C 冷 谦
1D 说不得	1E 陶 安	1F 潘原明	20 张德胜	21 赵德胜	22 赵继祖	23 耿炳文

24 张天估　25 宋　濂　26 胡　深　27 俞廷玉　28 俞通海　29 俞通源　2A 俞通渊
2B 吕　珍　2C 任　亮　2D 丁普郎　2E 杨　景　2F 熊天瑞

表三

01 人参　02 茯苓　03 雪莲　04 何首乌　05 精神丹　06 奋力丹　07 雷霆丹
08 怒龙丹　09 延命草　0A 小还丹　0B 大还丹　0C 九转丹　0D 还魂草
0E 回魂草　0F 复愈丸　10 康复果　11 猴头菇　12 坎离草　13 百络丹
14 六合花　15 参王精　16 碧雪蟾　17 血龙果　18 赤龙蟾　19 天圣露
1A 真龙元　1B 玄火珠　1C 短剑　1D 高跷　1E 镇水土　1F 龙涎水
20 铜针　21 银针　22 软金针　23 意寸针　24 龙头针　25 克阎针
26 旧元针　27 南斗针　28 医神针　29 南斗针　2A 木棍　2B 匕首
2C 斧头　2D 大刀　2E 红缨枪　2F 七星剑　30 金蛇矛　31 蝉翼刀
32 玄铁剑　33 龙吟枪　34 龙咬戟　35 粗布衣　36 兽皮衣　37 香木藤
38 软甲　39 铜盔甲　40 火蛇弓　41 穿山弓　42 连弩弓　43 分水弓
44 破天弓　45 龙弓　46 后羿弓　47 神火枪　48 神火炮　49 羊皮卷
4A 雄黄酒　4B 好酒　4C 银皿　4D 锦囊一　4E 锦囊二　4F 锦囊三
50 紫金囊　51 书信　52 佛珠　53 奇石　54 金　55 百还丹
56 去瘴丹　57 避战丹　58 升级丹

表四

01 谋士　02 军师　03 武将　04 飞弩手　05 攻城手　06 文武型
07 水师型　08 守城型

金钱　S06 D25—D28
现在整体医术 S05 D350—D351
最高整体医术 S05 D352—D353
现在整体略谋 S05 D346—D347
最高整体略谋 S05 D348—D349
金钱修改为 FF E0 F5 0F 其他改为 B8 08

MORTAL KOMBAT 无限接关

1. 修改 MK. EXE
2. 寻找 A7 0C 03 FF FA 04
3. 将 04 改为 0A
4. F5 存盘

大野风云不死

1. 先用 UNP 将 VIRGIN. EXE 解压
2. 进入 PCTOOLS

3. 修改 VIRGIN.EXE
4. 将 S180 D172 的 29 87 D5 5C 改为 90 90 90 90
5. F5 存盘

巴士帝国大量金钱修改

1. 进入 PCTOOLS
2. 修改 BUS?.DAT(? 代表存档 1—4)
3. 寻找 S0 D83—86
4. 将数值改成 FF FF FF 7F
5. F5 存盘

西　游　记

1. 进入 PCTOOLS
2. 修改 WEST.EXE
3. 寻找 83 2E E0 16 01
4. 将所有数值改为 90
5. 寻找 83 2E E2 16 01
6. 将所有数值改为 90
7. F5 存盘

ALONE IN THE DARK2

1. CARNBY 的 HEALTH POINT
S=52,D=C4EH 及 C5H
2. GRACE 的 HEALTH POINT
S=52,D=14EH 及 14FH
3. REVOLVER 子弹数目
S=52,D=14EH 及 14FH
4. 花园夺得的 THOMPSON 子弹数目
S=52,D=B4H 及 B5H
5. 大屋 G/F 夺得的 THOMPSON 子弹数目
S=52,D=C0H 及 C1H
6. 大屋 2/F 找到的 THOMPSON 子弹数目
S=52,D=C2H 及 C3H
7. 海盗船下船舱夺得的 THOMPSON 子弹数目
S=53,D=7AH 及 7BH
8. RIOT GUN 子弹数目
S=54,D=1EH 及 1FH

9. DERRINGER 及子弹数目

S=52,D=FCH 及 FDH

10. 于下船舱贮酒室找到的 PISTOL 子弹

S=53,D=7EH 及 7FH

11. 于下船舱前船室找到的 PISTOL 子弹

S=53,D=80H 及 81H

12. 大炮室找到的 PISTOL 子弹

S=52,D=15EH 及 15FH

要修改的档案是 SAVE?. ITD 的 SAVE GAME，? 是 0 至 5 任何一个数目字，S 代表 SECTOR，为十进制值，D 代表 DISPLACEMENT，为 16 进制值。

MAD PARADOX

1. 修改 SAVE000?. DAT(? 代表存档数目)
2. 寻找 S0 D181—184
3. 将数值改为 E7 03 00 00
4. 寻找 S0 D185—202
5. 将数值全改为 E7 03
6. F5 存盘

SIMCITY 2000(模拟城市 20000)无限金钱

1. 先把游戏存盘
2. 进入 PCTOOLS
3. 修改??. SC2(?:是存档名)
4. 寻找 S0 D39—41
5. 将数值全改为 20
6. F5 存盘

魔兽大战略强力部队

1. 先把游戏存盘
2. 进入 PCTOOLS
3. 修改 MSLG. SAV
4. 第一个成员等级位置

存档一:S20 D451

存档二:D52 D307

存档三:S82 D163

存档四:S113 D19

5. 将各项数值修改即可,但勿改得太大。

6. F5 存盘

各成员相隔 7 个字节，即第一个成员等级位置在 S20 D451，第二个成员为 S20 D458。经验值为该等级位置后 2 字节，如等级在 S20，D451，经验值就在 S20，D452－453

新七颗龙珠经验及物品

1. 修改 GAMESAV?. DAT

2. 金钱数值位于 S0 D6－D7

经验：M1：S0 D105 和 D106

M2：S0 D164 和 D165

M3：S0 D223 和 D224

M4：S0 D282 和 D283

物品：M1：S0 D112 和 D131

M2：S0 D171 和 D190

M3：S0 D230 和 D249

M4：S0 D289 和 D308

装备：M1：S0 D107 和 D111

M2：S0 D166 和 D170

M3：S0 D225 和 D229

M4：S0 D284 和 D288

物品代码请看表一，所有装备占 5 个字节，第一个是头，第二个右手，第三个是左手，第四个是身，第五个是脚，代码请看表二。

表一

00 草药　01 药丸　02 大力丸　03 驱毒草　04 飞行石　05 圣水　06 禁果　07 软糖
08 安灰它命　09 水果拼盘　0A 生命之槌　0B 奥利多　0C 呼叫器　0D 爱之书　0E 手榴弹
0F 檀香盒　10 逃身咒　11 后冠　12 风之夜　13 轻航机　14 飞行船　15 转换石
16 古代银币　17 超圣水　18 热气球　19 舍利子　1A 蓝宝石　1B 电子锅　1C 雪茄
1D 美女画册　1E 红色龙珠　1F 橙色龙珠　20 黄色龙珠　21 绿色龙珠　22 蓝色龙珠
23 靛色龙珠　24 紫色龙珠　25 金钥匙　26 银钥匙　27 铜钥匙　28 铁钥匙　29 锡钥匙
2A 交电咒　2B 火雷咒　2C 芭蕉扇　2D 万能钥匙

表二

右手

2E 木棒　2F 铁棍　30 菜刀　31 青铜刀　32 钢刀　33 钢剑　34 白金剑　35 短枪
36 八爪　37 铁球　38 锁链剑　39 步枪　3A 大斧头　3B 钢锯　3C 塞亚之剑
3D 传说之斧　3E 龙眼　3F 雷杖　40 超合金爪　41 大榔头　42M－15 步枪
43 金属剑　44 金钢圈　45 雷神枪　46 雷射刀　47 准剑　48 火焰之爪
49 诸神之剑　4A 死光枪　4B 战斧　4C 时空胶囊　4D 镭射枪　4E 黄金爪
4F 神龙之球　50 神龙之剑　51 金箍棒　52 能剑

身穿

53 布衣　54 锁链甲　55 钢之铠甲　56 镭之袍　57 合金缕衣　58 黄金胸甲
59 大地之甲　5A 诸神之袍　5B 雷神护胸　5C 界王之甲　5D 塞亚之袍
5E 时空之衣　5F 神龙铠甲

左手

60 皮盾　61 青铜盾　62 铁盾　63 钢盾　64 龙鳞盾　65 黄金之盾　66 诸神之盾
67 雷神之盾　68 塞亚之盾　69 神龙之盾

脚穿

6A 草鞋　6B 青钢鞋　6C 羽之鞋　6D 精灵之鞋　6E 幸运之鞋　6F 光之鞋　70 龙鳞之鞋
71 雷神之鞋　72 塞亚之鞋　73 神龙之鞋

头戴

74 草帽　75 皮帽　76 铁盔　77 钢盔　78 合金之盔　79 幸运之盔　7A 诸神之盔
7B 雷神之盔　7C 龙鳞之盔　7D 时空之盔　7E 界王之盔　7F 塞亚之盔　80 神龙之盔

笑傲江湖动画

进入 EM 子目录
有声霸卡请键入
d9 2 s y 3(看第一个动画)
em1 2 s y 3(看第二个动画)
em2 2 s y 3(看第三个动画)
em3 2 s y 3(看第四个动画)
有 ABLIB 卡请键入
d9 1 s y 3(看第一个动画)
em1 1 s y 3(看第二个动画)
em2 1 s y 3(看第三个动画)
em3 1 s y 3(看第四个动画)
有 PC 喇叭请键入
d9 0 s y 3(看第一个动画)
em1 0 s y 3(看第二个动画)
em2 0 s y 3(看第三个动画)
em3 0 s y 3(看第四个动画)

乱世伏魔录秘技多项

1.升级技巧:每当找到经验石时,先让主角使用,因为每次战斗所累积得到的经验多少,是以主角的等级来计算的,主角等级越高,全队升级越快。

2. 免费防具：当找到妖精神殿的贵宝卡时，先不要急着去买防具，而是要返回那个矿工的妻子那里，她曾说过要好好报答你的。从她口知道妖精婆婆的事，便可去找妖精婆婆（在山路和尽头的一个地方）并拿到妖精甲。这时候千万不要离开，多和妖精婆婆谈话，妖精甲的数目竟然无尽地增加，可以把四个队员都装备上，多余的又可拿去卖，只可惜其它物品不能用此方法取得。

3. 岩洞捷径：在游戏后期那个溶岩洞中，有不少难以对付的敌人，迷宫又长，十分麻烦，第一层入口不远的地方，左边有一条溶岩河，走过去就能使路程缩短一半。

4. 爆机后的回忆：出现“完”时，按下 F10，再等待 5—8 分钟，便会出现游戏中的所有敌人。

SERPEBT ISLE 超级秘技

先用 SERPENT PASS S 进入游戏，全部小写，最尾的 S 可有可无；这样，我们在游戏中就可以按以下的键来修改装备了；

F2：这是一个超级秘技目录，可以用来修改游戏中人物的属性及物品等。

C：是制造物品的

M：是修改人物属性的

F3：按下这个键，会出现一张地图，用鼠标按在地图上便可以到达你想去的地方。另列出一些重要物品的密码：

761——SPELL BOOK

806——黑石剑

554——魔法护甲

383——魔法头盔

417——魔法靴子

711——INFINITY BOW

551——火焰剑

按 C 便可制造出以上物品

NPC 的密码

0——圣者

1——DUPRE

2——SHUAMINO

3——IOLO

按 M 便可修改人物的属性

PS：在 DOS 下键入 SI！STAMP！便可直接进入最新进度，但却不会有秘技了。

创 世 纪 Ⅶ

创世纪Ⅶpart Ⅱ之巨蛇和银色种子，超级测试模式进入法。很多朋友都知道创世纪是第一个 RPG，可说是 RPG 之父，原先笔者只玩中文 RPG，但却发现中文 RPG 越来越糟糕，所以便开始玩英文 RPG，一玩这下，发现 REELING 完全不同，例如 22MB 的创世纪Ⅶpart Ⅱ 巨蛇已经有很多语音！比中文 RPG 的语音还好得多！而且创世纪是由 Origin 出版的，一定有测试模式，笔者决定打一

打。皇天不负有心人，花了一天，终于打出来了！就是：

＊若安装了银色种子：

SERPENT PASS

＊若安装了银色种子：

SERPENT MANIMAL

在进入游戏后，按以下键便可以：

F2—超级测试画面

F3—在地图上按一按就可到那地方

F4—singie step Toggle

F5—叫 Svatar 出魔法并打入法号码

F6—Barge Hack Cheat

F7—Toggle Traces

F8—读标记，画，墓碑，并打入号码

F9—Target Report

F10—Pathfind Test

ALT＋1—音效测试

ALT＋2—Frame Counter

ALT＋3—把指定的 NPC 做出各项动作

ALT＋4—把指定的 NPC 放下所有物品

ALT＋6—音乐测试

若玩者还觉得不过瘾，可以试以下的方法：

在键 SERPENT PASS 或 SERPENT MANIMAL 后加入任何东西举起，在 Journey Onward 或 Starnew Game 后得知记忆的用途，和在游戏中会有些不明的物体。

ULTIMAVII 致富秘技

在 BUCCANEERS DEN 内的赌场，有一个跑老鼠的赌钱游戏，你要将大量的金钱放在其中一只老鼠的绿色方格上，表示你买该只老鼠会赢，然后利用秘技把其他三只老鼠移走，以后，就算你的老鼠输了，金钱也不会被收去，可是若然你下注的老鼠赢了，赌场便会赔三倍的金钱给你，这样赢完一次又一次，你便很快成为万元户了。

另外，在 BRITAINA 内的酒吧，可以买到各式各样的食物及饮品。每当你想购买之时，请把你身上的金钱全部移走，然后留下数元至数十元，再与那 SHOPKEEPER 对话，一次买很多或很贵的食物，到时你事实上负担不起那价钱，但店员竟然对你说：DONR！，这样你便可以用小量的金钱来买大量的食物了。

创世纪七超级大秘密

一个好 GAME 不容多说，但玩这游戏会否觉得有一些特殊的物品是拿不到的，游戏内没出现过的物品，就算修改也不可以得到，本人现在公开方法如下：首先在最初的 TRINSIC 城，在左下方有一间鬼屋，入屋把屋内所有木箱特色搬出屋外，但记着不能打开，跟着到其他屋或商店，将其木箱搬到鬼屋，叠成一条梯，直至到圣者能上天花板。上到天花板你便可得到 COBRA MISSION 放大缩小必杀技

1. 打入 CM/D 进入游戏以后，游戏画面怎么与平时不同？游戏画面大了而且颜色也不同？此外还有另一秘技。

2. 打入 CM/E，画面出现时，将会比上一个秘技来得更大，颜色更美！

COBRA MISSION 必杀绝技、补遣及赚钱法

在游戏的初期，主角的金钱较少，现在介绍一个简易的赚钱的方法。当队伍和 KAROSHIC 对战时，不要作任何攻击，集中防守便成了。KAROSHIC 会不时给你金钱来买你的武器，大约在 5—20 元左右，不要理会他，到了 10 来回合后，他便会感到没趣而走开，再看看手上的钱，一下子多了 300 元左右呢！

PS：如果必杀技失败了，再 LOAD 回高级的存档。

波斯王子 Ⅱ 灵魂出窍及超级出千大法

让王子站在原地，然后不停地按左右两键令王子两边转。不一会，王子的肉身倒下，但他的灵魂却出窍了！然后可以用王子的灵魂来走过整个迷宫，更有趣的是可自由通过闸门，而且从高处掉下来时亦不会扣生命点。敌人也不会发现王子的存在。

唯独要注意的是此秘技只从鸟人宫殿开始才能发挥作用。而且当掉进深渊时一样会死去。还有，每次使用此秘技时，会扣掉数格生命点。键入 PRINCE MAKINIT 进入游戏后，玩家可以随意使用下列神奇键：

＋	增加时间
—	减少时间
*	把屏幕上所有敌人杀死
R	使死了的王子复活，但王子的尸体必须在屏幕内
F1	显示王子位置，而王子的动作会慢下来，再按一下恢复正常
F3	PLAYER ON/OFF
F5	显示位置尺
SHIFT T	增加能量，最多 12 格
SHIFT K	减少能量
SHIFT R	显示 ROOM UNMBER，并且如果王子正站于边缘，那么他会向右跳下，也不会受伤或死去
SHIFT W	效果同 SHIFT R，不过向左跳
SHIFT I	屏幕上下颠倒，再按一次便恢复正常
SHIFT B	只显示王子，再按一次便恢复正常
ALT N	跳往下关
ALT D	会制造 DUMP？．TXT，相信档案是用作 GAME DEBUG 之用

异城奇兵环保秘技

武器防具的用法：首先各位买武器或防具时，要买两个或两个以上可以交换使用的。跟着把防具或武器装具给一人，再把同一样武器或防具给其他队员装备（一定可以再使用，不过一定要这位队员也可以装备，否则不能装备）这样便可以环保了。信长之野望 Ⅱ 霸王篇小技巧：在此游戏中，铁炮是最强的武器，但价钱非常昂贵。在河内和线国内的界城却只是 50 金，在纪伊国的杂贺寺是 55 金，在大隔的种子岛是 55 金，请各位加以利用。征兵方面在十月至十二月之间，每一百兵只是七点

五至八点五金，比平时便宜三至五金。而骑马的价钱也不稳定，但最便宜时，只是两金。

吞食天地Ⅱ

A. 即时存盘

1. 按 CTRL 键并按三次←键
2. 按三次 S 键
3. 按三次 DELETE 键

B. 即时进入进度：按三次 L 键

C：坐标术：按三次 V 键

D. 烟幕法：在按 5 次 X 键或 F9 键

E. 立即升级及加百万金法：

1. 按 5 次 I 键
2. 按 5 次 PGUP 键

F. 即时回到 DOS

1. 按三次 Q 键
2. 按三次 PGDN 键

G. 即时加减 GAME 的卷动

1. 按＋加快速度
2. 按一减慢速度

超级麻雀学园（海外版）大量 POWER 出千法

1. 将游戏 INSTALL 在硬盘中
2. 然后进入游戏的子目录
3. 键入 COPY CON SCMC2. CFG，按 ENTER
4. 键入 7785177，跟着按 ENTER，再按 F6

中华职棒

一个十分不错的棒球游戏，喜欢棒球的人一定要试试。但最头痛的是它的容量十分大，只是片头也占了 9MB 的空间，通常只看一次已足够，实在浪费。所以，只要把子目录 CPB 中的目录 TITLE DELETE，容量由 25MB 减至 15MB，对整个游戏没有影响。如此，你可以好好利用剩余的空间了。SYNDICATE 免费 RELOADGUN 的方法在每次任务完成后必须 RELOADGUN，但有时某些武器 RELOAD 的价钱却和武器的原本价格相差无几，例如 GUASS—GUN 的原价才五万元，但 RELOAD 却要四万元。

但笔者在偶然间发现原来买出空枪的价钱并没有改变，所以想 RELOADGUN 便可以买出空枪，再买回一支新枪，这样便不需花钱了。

燃烧的野球Ⅲ

燃烧的野球Ⅲ是一棒球游戏，要做到大明星的胜利队实在不容易，但笔者发现有秘技可以得分，如此一来做常胜军便容易得多了。首先是要打出安打，接着便跑到一，停！等球传回投手时再跑，直去二层，这时会发现一个怪现象。照理来说，投手应传二层封杀你，可是他却传去一层，接着才传去二层，不过为时已晚，你已成功上二层了。三层也是如法炮制，直到本层，这样便可天下无敌了。

亚纪子随意看画面

（禁忌游戏）之后，又是一双三级游戏，由于此游戏有高解像画像，相信会令不少玩家着迷。此游戏有相当难度，故笔者发现了一个秘技，就是在玩中按 ALT＋F9 两键就可以看到心目中的画像了。

炸弹人超级密码

其实此游戏如果再花多一点心思，一定会设计得更好。但大家是否觉得一开始时，战火威力和炸弹数目不足呢？只要大家输入 MBLOJOHY 作 PASSWORD，便可以发挥到极限了。但切勿再吃火药，否则威力又回到开始时了。

聊斋志异之幽谷传奇轻易“打败大佬”法

相信大家在玩聊斋志异时，都会因被大佬打败而觉得很难过吧；现在为大家提供一个轻易打大佬的方法！

首先往玉兔买鸿毛鞋，然后再买石室术，到玉兔的方法是先到映月村，然后坐船北上便可到达。

得到这两样东西后，打大佬便轻而易举了。方法是：在每次打大佬前，先使用石室术用以建造一间石室；再站在石板上使大佬出现，跟着穿上鸿毛鞋，走到墙上，那么便只有你打大佬，而他绝不能扣你分了；但这方法不能用在木尊塔里，因为木轮明王的弱点在脚下。但有了这方法，要爆机相信指日可待了。

沙丘魔堡ⅡDUNEⅡ内的小秘技

DUNEⅡ是很好玩的游戏，但是往往因 SPACE 不足而挨打，本人现在提供一些秘技希望和大家分享。

当你在画面中看到一些和沙差不多颜色放出来的物体时，在雷达视图里看见是深红的，你便可以派遣任何的车辆或人去 ATTACK，或者用车或人去走过那块地，不过你将会失去那被派去的车辆或人，之后你便会变得富起来……

如果你是初玩者，您最好选择 HARKONNEN 那个 HOUSE，因为它的武器较为先进，本人得以爆机也全靠这方法。

纵 横 七 海

观看爆机画面

只要用船航行到西经 120°，南纬 61°，向西行一格，把人员放在左面的岸上，沿路行到西经 96°，南纬 48°的山沿，进去后便可看到精彩的爆机画面，而不需收集石板了。

爆 笑 出 击

本人发现一些秘技能令你通行无阻和增加速度，方法如下：

1. 按 TAB 和 F3——可任意过关。

2. 先按 CTRL＋TAB 和 F4 超级无敌，可躲过任何敌人子弹。

3. 按 SHIRT，再按 F8 或 F9 增加游戏速度，使游戏增加刺激和快感。

注：秘技 2 不可透墙，而且要在每版开始时使用，不然……。而且用完此秘技后不可拿取武器，本人建议，在得到全部武器后再使用此秘技。

白 浪 忍 者 无 限 能 源

1. 进入 PCTOOLS
2. EDIT NINJAS. EXE
3. 寻找 83 2E 3E 00 01
4. 改为 90 90 90 90 90
5. F5 存盘

麒 麟 传 说 多 项 修 改

这游戏是龙缘公司的第二个产品。书面和怪物大致上和“万里长城”一样，但故事性比“万里长城”好，没有“万里长城”那么沉闷。所以值得一玩，要个性的数值都存于 KIRIN. EXE。

生命不减：

1. 进入 PCTOOLS
2. EDIT KIRIN. EXE
3. 寻找 26 01 57 58
4. 全改为 90
5. F5 存盘

法力不减：

1. 进入 PCTOOLS
2. EDIT KIRIN. EXE
3. 寻找 26 01 57 5C
4. 全改为 90
5. F5 存盘

金钱不减：
1. 进入 PCTOOLS
2. EDIT KIRIN. EXE
3. 寻找 26 29 87 C9 00
4. 全改为 90
5. 寻找 26 29 3E CF 00
6. 全改为 90
7. F5 存盘
注：改了不死，敌人首脑也是不死的。

万里长城之边城奇侠修改

新公司的作品，画面采用高解像和十六色，故事之长，怪物的出现率，可说是所有 RPG 之冠。
人物金钱全在 GAME. DMC
1. 将游戏储存
2. 进入 PCTOOLS
3. EDIT GAME. DMC
4. 以下是各人物属性所在之位置值
莫家其　SECTOR 00
　经验　D469－470 上限 471－472
　体力　D455－456 上限 457－458
　法力　没有
　攻击　D463－464
　防御　D465－466
　灵敏　D467－468
柴萱　SECTOR 01
　经验　D69－70 上限 71－72
　体力　D55－56 上限 57－58
　法力　D59－60 上限 61－62
　攻击　没有
　防御　D65－66
　灵敏　D67－68
巫龙察　SECTOR 01
　经验　D181－182 上限 183－184
　体力　D167－168 上限 169－170
　法力　没有
　攻击　D175－176
　防御　D177－178
　灵敏　D179－180
麒麟　SECTOR 01

经验 D293－294 上限 295－296

体力 D279－280 上限 281－282

法力 没有

攻击 D287－288

防御 D289－290

灵敏 D291－292

金钱 SECTOR 00 D207－208

注：

1. 更换了人物后，所有人物属性位置没有变更。

2. 除了经验值和升级值外，所有属性如金钱最大值是 FFFF。

3. 经验和升级值，最大只能是 3075，再大一些可能会变负数，而麒麟最大经验值和升级值只能是 A861。

4. 有了新的武器和防具，便要重新更改一次。

5. 如果不想时时修改，可以将经验值改到最大，升级只得 0100，便可以打一次敌人升一次级，最大级数只能六一，如果还认为未够强，再改多一次吧！

6. 最后劝告大家要时常存盘，否则后果不堪设想。

顽皮小精灵无限个

顽皮小精灵是一个 100 分的作品，此游戏无论画面或音效，都非常出色，再配合着主角滑稽的动作，简直是天衣无缝。此游戏难度极高，玩家只得五个 JOKER，笔者为了您能尽快爆机，所以将五只 JOKER 改为无限只，方法如下：

1. 进入游戏，储存游戏后退出

2. 进入 PCTOOLS

3. EDIT CAT. INF

4. 寻找 S00，D79－80

5. 将有关数值改为 0B 01

6. F5 存盘退出

美少女梦工厂 Ⅱ 中文版修改

此游戏难度颇高，要在八年内培育一名少女成才，很难做得尽善尽美，所以必须修改。首先储存进度，然后进入 PCTOOLS，修改 F1??. GNX(?? 即是第几个进度，例如第一个进度就是 01)

修改金钱

1. 寻找 S00，D176－177

2. 将有关数值改为 FF FF

3. F5 存盘

修改属性

SECTOR 00，建议改为 999

体力：D62－63

:D64—65

智力:D66—67

气质:D68—69

魅力:D70—71

道德:D72—73

信仰:D74—75

罪孽:D76—77 改为 00 00

感受:D78—79

疲劳:D80—81 改为 00 00

SECTOR 00,建议改为 125

战斗技术:D92—93

攻击能力:D94—95

防御能力:D96—97

魔法技术:D98—99

魔法能力:D100—101

抗魔能力:D102—103

礼仪表现:D104—105

艺术修养:D106—107

谈话技巧:D108—109

烹饪技术:D110—111

扫除洗衣:D112—113

待人接物:D114—115

SECTOR 00,建议改为 999

战士评价:D84—85

魔法评价:D86—87

社交评价:D88—89

家事评价:D90—91

人际关系:D176—177

SECTOR 01,建议改为 999

母　　性:D102—103

和父亲的关系:D100—101 和管家的关系:D98—99

和王子的关系:D96—97

杀死怪兽数目:D104—105

只要依照上述修改,便可登上皇位,接着和王子结婚。

超人战记

不死之身超人战记是用超人作背景的 RPG,玩家扮演超人,不断和敌人战斗,但一些敌人很强,要胜利也得付出很大代价,现有方法把超人变成不死身。方法是在启动游戏时键入:

C:>GAME SUPERMING

于是每当变身后就会刀枪不入，除了再生之父外，便没有人能打败他。

南宋英烈传发达小秘技

在一开始到鸿记当铺选择购物品，然后就选武器或护具，接着便按 ESC 键。如此，原本 16 元的身价就变成 835 元。此数已足够使各位用到爆机。而且，此秘技还能不断使用，金钱便不断倍增。

第七章

拆解至尊的用法

CM386 被人们称为"拆解至尊的 386"，其分析功能和 GB4(下一章介绍)不相上下，但在指令跟踪方面，GB4 的功能就远不如 CM386。

CM386 V1.0 的全称是 CrackerMate，故亦称 CM386，它是 Computing Age Pulisher 于 1992 年 8 月出版发行的。它是一种基于 DOS DEBUG 程序的游戏超级分析工具，其对计算机系统的资源要求是：

(1)CPU 要 80386 以上；

(2)显示器要 VGA 以上；

(3)DOS 选用 3.0 以上版本。

CM386 的源程序是由汇编语言编写，其文件长度有 10 多 KB，对基本内存的占用小于 10KB，并且不占用任何的扩展或扩充内存，这一点也比 GB4 强，GB4 占用了 11KB 常规内存和 180 ～ 250KB 的扩展内存。

1. CM386 功能简介

若要充分发挥 CM386 的全部功能，首先用如下方法装入 CM386 及游戏程序，这里以游戏 GODS 为例：

DEBUG CM386.EXE 〈ENTER〉

—G 〈ENTER〉；CM386 驻留内存

—N GODS.EXE 〈ENTER〉；装入游戏程序

—E 〈ENTER〉；载入游戏

—G 〈ENTER〉；启动游戏

此后，在游戏中可随时用 Numlock 键激活 CM386，其主菜单共 6 项：

①Data analysis (数据分析)

②Start another analysis (重新进行分析)

③List address (列分析后的地址)

④Hardware breakpoint (设置硬件断点)

⑤Return to Debugger (切换到 DEBUG)

⑥Return to game (切换到游戏)

下面将分别说明其作用：

①Data analysis（数据分析）

在该项中有两个选择：Increase（增加）和 Decrease（减小）。我们在分析时一般选减小，例如生命数、体力、能量等在游戏中都是不断下降的，经数组分析就可以得到地址，也许分析出来的地址不止一个，则选择与分析数量最为接近的一组数据的地址。

②Start another analysis（重新进行分析）

选择该项后，清除已有的分析结果，并开始新的一轮分析。

③List address（列分析后的地址）

根据数据分析情况，列出相关地址及各次分析时该存储单元的数据。

④Hardware breakpoint（设置硬件断点）

该选择用于使用 CM386 对某一内存单元进行监视，一旦发现该单元的访问，则立即弹出 CM386，以变修改。

⑤Return to Debugger（切换到 DEBUG）

允许用 Debugger 对游戏程序进行分析，修改和调试。

⑥Return to game（切换到游戏）

从 Debugger 切换到游戏必须注意，在呼出 CM386 之前，必须先用 Debugger 的"G"命令运行游戏，然后才能呼出 CM386，切换至游戏画面，否则会使游戏程序挂起而死机。

2. 一个具体应用实例

(1)用前述方法驻留 CM386，选择数据分析，并且是"减少"选项，此时 CM386 要求用户输入两个供分析用的临时文件名，然后再按[Esc]键返回游戏；

(2)继续游戏，一旦发生能量或生命减少时，立即呼出 CM386，并选择数据分析，此时不要求用户输入，只要求用户耐心等待，CM386 在 386 机器上分析的最长时间为 15 秒，分析结束后，按[Esc]键返回游戏。

(3)进行数次分析后，选择列地址，这时也许 CM386 分析出的地址值不止一个，此时既可继续进行分析（地址值太多），也可选择一个与分析数据最为接近的地址，例如 GODS 的棕色液体加满时，其值为 24，依次选择地址。

(4)知道地址后，立即将该地址设置为硬件断点，应注意段地址和偏移量必须完整，一般的游戏都是对该对象进行覆写，故选择存贮器选项，这样设置断点后，在游戏过程中，一旦对该地址有写操作时，CM386 发现后立即弹出主菜单，可以再次选择硬件断点项以观察地址，然后再按 R 键选择切换至 Debugger 观察并修改那段地址的代码时，应从该地址前几个字节起，以得到完整命令。

在这一项中，应特别注意输入代码的精确地址，段地址和偏移量每一位都不能输错。

(5)代码修改结束后，应键入 G 命令继续执行游戏程序，然后再次激活 CM386，按[Esc]键恢复游戏画面，这一点非常重要，在激活 CM386 前应继续执行游戏程序，否则可能会不能继续游戏或死机。

如果在修改过程中，将整个修改过程记录下来，然后利用 DEBUG 或 PCTOOLS 之类的工具软件对游戏程序进行修改，则修改的游戏可永久保存，成为不死版。

需要说明的是，CM386 要求使用者应对汇编语言具有一定的了解，以便于对游戏现场指令进行有效的分析、修改；另外，目前许多游戏加入了防 DOS Debugger 的跟踪功能，用户可使用其它的程序分析工具，如 ICE 等。

第八章

GameBuster 的用法

GameBuster 包括以下几个文件：

GB.EXE;GB4 主程序；

GBINST.EXE;GB4 的安装程序

GBUNINST.EXE;GB4 的硬盘反安装程序

EXTDISK.EXE;GB4 以硬盘空间模拟扩展内存的程序

GameBuster 的安装方法：

软盘安装：

(1) 执行软盘安装的(1)和(2)步骤(请勿贴防写标签)；

(2) 键入 GBINST；

(3) 执行完毕后，便在硬盘中建立一个 GB4 的子目录；

(4) 将 A 磁盘中的文件拷贝到硬盘 GB4 子目录下，以后可在硬盘中直接键入 GB ，便可将 GB4 载入内存中。

硬盘反安装：

假如想将 GB4 在别的电脑上执行，或是要把硬盘重新格式化，必须先将 GB4 反安装回 GB4 的软盘上。反安装的步骤如下：

(1) 执行软盘安装的(1)和(2)步骤；

(2) 在 A 软盘中执行 GBINST.EXE(请勿贴防写标签)。

执行完毕后，硬盘里的 GB4 程序便无法再执行。如果想要再执行的话，便要重新安装。

载入方式

键入 GB 便有一段信息出现，此时 GB4 程序并常驻内存中。此外亦可加入参数执行，可使用的参数如下：

GB/H ;执行 GB4 单色版本

GB/C ;执行 GB4 的 CGA 版本

GB/E ;执行 GB4 的 EGA 版本

GB/V ;执行 GB4 的 VGA 版本

GB/V＝?

执行 GB4 SUPER VGA 版：

? =0 代表标准 VGA CARD；

? =1 代表曾氏 ET3000SVGA CARD

? =2 代表曾氏 ET4000SVGA CARD

? =3 代表 TRIDENT SVGA CARD

? =4 代表 ATI SVGA CARD

? =5 代表 EVEREX SVGA CARD

? =6 代表 PARADISE SVGA CARD

? =7 代表 VIDEO 7 SVGA CARD

? =8 代表 TSENG 640×480 MODE

? =9 代表 CHIPS&TECH SVGA CARD

? =A 代表 GENOA SVGA CARD

如果载入 GB4 后，电脑无法叫出 GB4，便可尝试以下参数：

GB/I?

改变 GB4 所用的中断位址，? 之值为 1 至 9。

GB/NI

不重设电脑的中断控制器，此一参数会使 GB4 的拦载能力减弱，使在某些 GAME 之下无法呼出 GB4。

功能介绍：

0 USE TABLE(地址记录表格)

用来记下分析出来的位置。

1 ADDRESS ANALYSIS(地址分析)

2 LIST ADDRESS(列出符合分析条件的地址)

可把所需要找寻的地址列出。

3 MODIFY MEMORY(修改内存)

让你读出或修改内存中的内容。

4 TRACE(指令跟踪)

可找出改变某一内存中内容的指令，使此内存内容保持不变。

5 MOUSEKEY(鼠标模拟键盘)

用鼠标来代替键盘控制游戏，并且可以与键盘同时配合使用。

6 OTHER OPTIONS(其它功能选项)

①DEFINE KEYBOARD(重新定义键盘)

让你重新设定游戏用到的键盘键。

②GAME SPEED(调整游戏速度)

加快减慢游戏进行的速度。

③MAGIC WINDOW(电视墙效果)

使你的电脑荧屏有电视墙的效果。

7 SAVE/GAME(储存/载入游戏)

优秀之处

与《GameBuster 3.0》相较的不同之处：

①减少常规内存的占用量。如果你有足够的扩展内存或硬盘，则 GB4 只占用常规内存 11KB。

②增加了锁定地址的功能。此功能可将选定的地址不断地填入指定的数值。

③提供了以鼠标模拟键盘控制的功能。

④提供了重新定义控制键的功能。

⑤提供了具有戏剧风格的电视墙效果。

⑥与剪切图程序配合时,能自动修正使用特殊VGA模式的游戏画面,使剪切下来的图不会错乱。

⑦增加与游戏程序的兼容性。

无敌拷贝

游戏克星GB4可以说是目前世界上最为流行的万能拷贝工具,GameBuster 3.0虽也有这样的功能,但要占用大量的系统常规内存(78K),当拷贝时对有些内存要求高的程序就无能为力了。

GameBuster 4.0则克服了以上的缺点,支持所有的显示模式,而最厉害的是:虽然GB4拥有了这么多强劲的功能,但只占用系统内存11KB的空间!如果你选用DOS 5.0操作系统,并且使用了"HIMEM.SYS"驱动程序,则系统空间可达到637KB。那么这时即使运行了GB4,也还有626KB的常规内存,连运行条件最苛刻的"鹰式战机3.0"(需用到618KB常规内存)都可顺利执行和修改。

无敌拷贝制作方法:以"街霸Ⅱ"为例,在运行前须在A驱插入钥匙盘"KEYDISK",程序在运行时会自动检测A盘上的加密A指纹,当一切正常时才能继续往下执行,否则将会自动退出游戏程序,回到DOS状态。以下就是利用GB4来制作"街霸Ⅱ"的拷贝副本:

(1)启动电脑;

(2)运行GB4,使其驻留内存;

(3)运行"街霸Ⅱ",当通过了密码检测现出游戏主菜单时,按两下CTRL键,调出游戏克星GB4;

(4)选择游戏克星GB4的第七项储存/载入功能,按"S",跟着输入路径及欲存盘的文件名,然后按回车键,即自动生成通过密码检测的"街霸Ⅱ"游戏工作副本,接着就可以把该副本录到磁盘上保存起来。这样你就有了一套全解密的且不需要钥匙盘的"街霸Ⅱ"。

(5)如果以后想玩游戏,则只要调出GB4,选择第七项,按"L",输入路径及文件名(必须是"街霸Ⅱ"副本文件名),然后按回车,就可以到"街霸Ⅱ"主菜单,继续玩游戏了。

第九章

部分游戏简介和操作说明

美女终结者

“美女终结者”是天堂鸟资讯继“麻将情趣屋”之后，推出的又一套美少女益智游戏。该片以轻松愉快的步调，大胆地突破了以往国内 PC GAME 保守的作风。虽不可谓之绝后，也可算是空前。游戏目标以追求游戏中的美女为主，追求过程中还会出现情敌，并不定期的发生一些突发事件(如生病、车祸……等)。当然，只要你能带动任何一位美女，就能欣赏到辛苦“追求”的女友展露万般风情，不过该游戏也有儿童不宜的成分，所以玩游戏时要特别注意场合。

游戏主要分成进修、追求、劳动及施法四大项目。玩者不仅要对目标发动猛烈的攻势，还要能善用游戏所提供的多种卡片，以求游戏能顺利的进行下去。当然在发动几次不眠不休的攻势之后，不免腰包会唱空城计，为了顾及自己的面子，只好利用时间去打工，赚赚零用钱。当然，并不是每一件打工的事都是有利无弊的，有些工作会很纯粹的提升自己某方面的属性，有些则除了赚钱之外也会使你的属性降低。象乞讨虽然是可以轻易的赚钱又不需要缴税，但是会降低礼的属性。如果你是个金钱主义者，认为世界上所有的事都可以用钱来解决，那你就低估了诸位美女们的鉴赏能力。虽然送礼物或约会可以增加美女对你的爱意，但是自身的素质太差也是会吃到不少闭门羹的，关于这点你可以针对游戏中的进修功能来善加利用。

进修包含了礼、乐、射、御、书、术六项，这可是古代的“六艺”。其中，礼是测验你拼图能力，乐则考验你对于那豆芽菜的听觉能力。射则要你按左右键与四位对手赛跑，根据名次，得到不同程度的属性能力。御则猜荧幕上出现有几个方块。书的方面，会出一些五花八门的题目来考你的基本常识。术则考考你的记忆力，将荧幕出现的图形加以配对(简直是超人)。看来要交一个知心的女友还真是非常非常不容易。

追求则有各种方法，有送送东西，约会到献吻，情趣用品，(请不要大声念出)旅社……

劳动一项主要以赚钱为目的，但是大都会降低一些属性，但其中义工会增加礼的属性，其余均是以赚钱为主，肯定会多少降低一些属性值。

施法(又称作弊)，有提示卡、作弊卡、军师卡以及发浪卡等。

综合以上所说，看来要将美女们一一追求到手，还真需要一些真本事才行，不但要考虑到钱包的重量还要在各项能力之间取得一个平衡点。不过只要你自认有超越常人的恒心与毅力，最后的胜

利者必然非你莫属，记得有一句话是这么说的“有恒为成功之本”。希望明年的情人节有人陪你度过！

鹿鼎记简介

鹿鼎记的忠实读者们，一定忘不了那个“十八般武艺样样稀松，吃喝嫖赌玩件件精通”的韦小宝！现在，如此轻松的武侠故事，将以角色扮演方式进入你的游戏天地！

游戏从韦小宝妓院遇到茅十八开始，至五台山上救顺治结束。你可挑选一批酒肉朋友以赌会友，遍走皇宫内苑，大寺小庙，帮会堂口。战斗系统富于变化，人物动作高来高去，各有绝招，手底下丝毫不马虎。片头片尾皆有精彩动画，共有 100 多位人物上场。浮世人生本是苦多于乐，何必计较人生的得失，且让韦小宝陪你渡过一段神仙生活吧！

妖 魔 道

长长的片头，几乎要使人晕倒！不过其画面做的不错，可得十分！音乐也不错，可听的曲目不少。（不过在虎啸关如不关掉音乐的话，有可能会引起死机。）

此游戏支持 EMS，速度快了许多！并且不会频频读写硬盘，实在是其一大优点。另外，它采用了国外 RPG 流行的关键字对话方式，并采用了“多线式剧情”，各部分情节也各不相同。总之，还是值得一玩的！

悲恋湖杀人事件

采用了 640×480 的 16 色高解析度画面，有点象“真红的杀意”。其内容讲游戏主角与一群男女好友一同前往悲恋湖一处古堡中渡假，但其中怪事连连发生，先是女佣小梅被杀，于是大家齐心追查事情真相，原来……。

此游戏如在深夜玩，有声霸卡的玩家敬请关掉您的音箱（音量），或者是戴上耳机玩，以免在夜深人静的时候吓着了自己，或者把熟睡中的亲人给吓醒了。

三国志之牌战之风云

东汉光和末年，黄巾之乱后，诸侯谋反，于是数员大将出兵讨伐。但征战却无粮草兵马，于是与诸侯们达成协议，以“牌战”来代替实战，桌上定胜负。

此游戏有三种模式：

①“入门”模式。是初学者的教学模式。

②“挑战”模式。是与十五个对手一一单挑，如赢了即可成为武林君主，独霸天下。

③“攻略”模式。为“RPG＋战略”型，可由 16 个三国人物中任挑一个作将帅。整个游戏共有 12 关，操作简单，画面国味十足，相对来说，画面稍差一点。但仍较有特色。

妙 狐 神 探

这是一个科幻神话式的游戏。主角是一条名叫 RIF 的狐狸，它被认为偷了“风暴之球”（此球

可以预知天气变化)。在其它动物如野猪，麋鹿等不信任的眼光下，RIF 必须尽快去找回“风暴之球”以证明自己的清白。而且，RIF 的女朋友 RHENE 也被野猪抓去作人质，只有找回“风暴之球”，RHENE 才会获释；找不回球，RHENE 也回不来。

此游戏对话较多，且有很多房屋，迷宫，都要一间一间的去找，而且有些地方会不止去一次。游戏中有不少的谜题，但是别紧张！解开它们并不难。

此游戏音乐很轻松，操作也很简单；其故事很有启发性。唯一的小小“不便”，似乎是“迷宫”太多了……？

钢铁天空下

地球上已全是钢筋水泥的金属丛林，“议会”统治着一切。那些不愿在“议会”统治下生活的人们，只有逃到一个名为“峡谷”的偏僻荒地去生活。然而“议会”仍然不放过他们，想方设法要消灭他们。

游戏的主角便是那些亡命峡谷者之一，在一次“议会”对他们的围剿中被警察抓住。其他人被杀害了，他被押上了直升机。结果飞机在途中受到一股神秘力量的干扰，坠毁在城市的高楼顶上，于是主角趁机逃脱。他要躲避警察的追捕，逃回“峡谷”去，还要设法查清事实的真相。能否成功呢？就看你的了！

“雷博士”要塞 THE FORTRESS OF DR RADIAKI

一艘核潜艇在大西洋搜寻到了具有强大摧毁力的“雷博士”要塞。“雷博士”是一个无比邪恶但又聪明绝顶的小人，他这种人是地球的灾星，是善良的反面。你必须进入要塞，打败其中的敌人，最后与雷博士决斗，并摧毁他准备毁灭人类的“超世纪战士”。

此游戏类似于“毁灭战士”，全是错综复杂的迷宫，并且每一个敌人都是 3D 的造型，你可以尽情的杀，杀，杀！十分刺激！但据说在 486 机上可以跑得更快，更好！

末日宝典

高新，一个参加剑术比赛夺冠的青年，在前往王宫接受国王封赏时，听说被封印在地下的魔王即将脱困而出。于是受托去寻找遗失在各处的“普罗米法典”及五大神圣武器，以阻止魔王的复出。

此游戏剧情很简单，但要完成却很复杂。提示：只要有相当的想象力便行！整个剧情发展是环环相扣的，若其中有一个环节疏忽了，那整个游戏就有可能玩不下去了。

求婚 365 日

此游戏是讲亚洲首富李富成为其爱女琪琪找寻理想夫婿，同时帮助管理他那庞大的地产事业。其条件有二：

一是每个“有志之士”必须带 1500 万元去“太平洋”上的小岛上赚 1 亿元。

二是琪琪开出的条件：诚实而富于同情心，学识丰富而精于运动。

在此游戏中，有点像“大富翁”，也不外乎是炒地皮，建房子及炒运气——赌博。能不能娶到李富

成的女儿呢？那就看你的本事了！

七侠五义

南宋时代南北侠与五鼠对抗贪官污吏行侠仗义的故事。此游戏采取多线式剧情，玩者可以尝试不同的角色与情节。并且有一种称为“及时互动”的特点，就是要利用主角做一些与剧情相关的动作并随时对这些动作加以利用，才会顺利过关，而不是过去动作游戏中简单的打打杀杀。此外，此游戏的三维空间效果做的很不错，各关卡场景画面具有中国古典风味。操作简单，支持各种音效卡，摇杆及鼠标。

黑暗太阳：破天之地

游戏开始时你将身处其中一个城市的竞技场中，为生存而战斗，你的首要任务是要离开这个黑暗的境地。在竞技场中需要磨炼好你的战斗能力及魔法，并且要加以适当地掌握，以图生存。魔法在本游戏中占有一个重要部份，游戏有近二百种咒语，玩家亦可以按自己本身的要求创造出配合角色的咒语，伴随着咒语出现的是一段绝妙的视觉动画。

游戏中亦有一些新奇的生物种族，如 MUL 是一种半人半矮人的生物，而 THIRKEENS 则是看似螳螂的半巨人，这些生物经常无缘无故向你袭击。

游戏的主要操作界面像很多冒险游戏一样，包括一个鼠标，利用滑鼠右边按键在众多功能选择项中作出选择。游戏并不采取即时战斗模式，而是回合制，及保留简单的滑鼠操作方式，加上一些便捷的键盘按键操作，使战斗时的操作界面不致太散乱。

DARK SUN 沿用了一些像魔眼杀机等游戏的方法，使玩家能组织自己的角色队伍，亦可选用游戏的预设队伍。然而 DARK SUN 却继承了不少 AD&D 系列的传统，使一些未接触过此系列有玩家感到混淆。

跟创世纪一样，DARK SUN 在速度上并不理想，在画面卷轴方面亦不见得流畅，若有多个角色同时出现时这种情况更严重，这也许是因为游戏采用了极度细致画面的缘故。

总而言之，DARK SUN 在各方面来看可称优越，无论在外观、可玩性以至音效上均有不俗的表现，是一个值得推广的游戏。

陆空战将操作说明

一、设定选单(STARTUP MENU)

1. TRAINING MISSION：训练任务①DOGFIGHT：空对空缠斗"TYPE"是设定敌机类型

A. ROOKIE：新手；

B. VETERAN：老手；

C. ACE OPPONENTS：英雄。

选 WEAPONS LOACLING SCREEN(武器挂载)及 COCKPIT(座舱)可进入训练方式。选 HANGER DOORWAY(棚厂出口)可回到选单。

2. VIEW OBJECTS：观察点。方向键可控制目标转动，“[”及“]”控制放大缩小。

3. LOAD GAME：在野猫基地(WILDCATBASE)及中继基地(BARRAKCK)可储存游戏进

度。

4. CONTINUE GAME：装入备份进度，可随游戏进展自动储存。

5. START NEW GAME：输入一"CALLSIGH"。

6. EXITING STRIKE COMMANDER：离开陆空战将。也可按"ALT+X"。

二、游戏状态设定(GAME OPTIONS)

OPTIONS(设定)：(在座舱中要进入设定，可按"ALT+O")

1. CONFIGURAION(主设定栏)

①游戏难度：三种级别(即 ROOKIE，VETERAN，ACE)；

②SAVE：存储进度；

③DEFAULT：原始设定(默认值)；

④EXIT：离开设定；

⑤EXITGAME：离开游戏。

A. REATART：重新开始；

B. CONTINUE：中止目前任务并返回基地；

C. ABORT：回到未出发时之原状；

D. EXIT：回到设定。

2. DETAIL(景观设定栏)：

①地形显示(TERRAIN)：

A. GOURAUD：柔和地形；

B. TRANSTION：不同地形界限；

C. INTEREST：树丛，岩石；

D. RIVERS：河流；

E. FIELDS：原野；

F. CITIES：城镇；

G. RUNWAYS：跑道。

3. GAMEPLAY(辅助设定)：

①UNLIMITED AMMO(无限武器)；

②EASY CONHITS(高命中率)；

③ENEMY INTELLIGENCE(敌方水平)。

4. 视野设定：

①AUTO SWITCHING：自动转换至座舱；

②WEAPON GAMERA：自动开启武器视野；

③VICTIMVIE：攻击敌机的现场"实况"；

④TERRAIN IN GUN GAMERA：照相枪地形；

⑤WINDOW SIZE：调整幅面大小。

5. 飞行操作设定(FLIGHT)：

①CONTROL：游戏者控制座舱飞行；

②PANNING CONTROL：座舱内视线方向；

③MID-ALR COLLISIONS：允许相撞；

④EASY LANDINGS：轻松落地；

⑤SHOW WEAPONS:检查武器;

⑥STALL:失速模拟。

6.座舱设定:(COCKUIP)

①LADDER:抬头显示器;

②TAPES:平面空速;

③AUTO TARGETING:火控雷达自动;

④360 OK:锁定入侵警告;

⑤SMPRT TARGETING:友军识别;

⑥SUN GLARE:遮挡阳光;

⑦GEFFECTS:G 加力开启;

⑧SMART RADAR:敌,友,中立显示;

⑨360 RADAR:周围空中目标;

ⅠSMART RAW SCOPE:雷达设备显示。

7.音效设定:AUDIO

8.时间压缩:(TIME BURST AND TIME COMPRESSION)

①"TAB"键:启动时间压缩,游戏以六倍速度运行;

②"SHIFT"+"TAB":加倍。

9.摄影机观测视野(GAMEVIEWS):"F1"-"F10"及"CTRL"+"F6"可轮流切换,"F7":双向观测;"F8":火控雷达,照相枪锁定目标;"F9":遭袭画面;"F10":武器射击状态。"y":雷达自动。

三、武器控制系统(THRUSTMASTER)

1.MAIN UNIT:节流阀控制;

2.SWITCH-1:诱导火球;

3.-2:金属干扰丝;

4.-3:目标选择;

5.-4:座舱视野切换;

6.-5:襟翼控制;

7.-6:减速板及轮刹控制;

8.-7A:切换雷达对空/地模式;

9.-7C:缠斗模式。

四、飞行控制(THRUSTMASTER)

1.MAIN JOYSTICK:俯仰,翻滚;

2.TOP JOYSTICK:宣传视野;

3.TRIGGER:发射武器;

4.TOP BUTTON:选择武器或返回座舱视野;

5.MID BUTTON:导航地图;

6.LOW BUTTON:自动驾驶。

五、键盘控制:(以下各字母均代表相应的键位)

"——诱导火球;;——干扰丝;G——缠斗(机炮);T——切换至远目标;SHIFT+T——切换至近目标;CTRL+T——不选任何目标;Y——火控雷达追踪;空格键——发射目前待命武器;W——切换至下一待命武器;ALT+W——显示武器状态;CTRL+W——抛弃目前选择武器;

SHIFT＋W——抛弃空对地武器“1－5”键——正常推力；“6－0”键——后燃器推力；“＋”键——递增推力；“－”键——递减推力；“B”——开启或关闭减速板或机轮刹车；“L”——收放上起落架；“<”——向左；“>”——向右；“N”——呼叫导航图；“CTRL＋E”——弹射；“A”——自动驾驶功能；“C”——通讯显示；“D”——损坏显示；“R”——雷达显示；“K”空军空雷达单一目标追踪模式。“[”及“]”可控制雷达搜索范围。

六、游戏界面控制：(均为“ALT＋？键”的形式)

1.“ALT＋J”——校正摇杆；

2.“＋M”或“＋S”——音乐开关；

3.“＋O”——游戏设定；

4.“＋P”——暂停。

创 世 纪 七 代

一、游戏简介

《ULTIMA》是《ULTIMA》系列的第七代。以往，ORIGIN的《ULTIMA》系列一向给人的感觉是情节丰富，但玩法颇为复杂，玩者非下一番苦功才可领略其中乐趣；现今的《ULTIMA》(以下简称U7)用法则会比较简单，就是初学者也可很容易的跳进游戏。

二、故事梗概

U7是在上一代故事的200年后，对者在与狩猎者(GUARDIAN)的决斗中，被摔进了TRINSIC的街道中，在U7中，玩者依然扮演着对者，但你会发现BRITANNIA大陆在U7中又有很大的改变，道德沦落，人与人之间很难有信任存在。虽然你身为对者，但事隔200年后，不是很多人认得你，也许对者以往所作的光荣事迹，已被遗忘了。而且，假冒对者的不乏其人，甚至当你自称是对者时，不少人作出反感的态度，想想这其实是人性写真的一面，U7的作者对描画人性黑暗的一面可说是入木三分！然而还不至于此，玩者在游戏中将面对一大堆道德的抉择。有时候，你所遇到的情况可说是不敢想的。你将不知道谁是朋友谁是敌人，而结果将会直接刺激你的脑神经，使你进入一个全新刺激且危险的世界，看出人性中无助的一面，同时也揭发出人性心灵中强烈优越感的特质。

三、游戏内涵

在U7中总共有12个不同的城镇及256个人物和对话。有些情节如：在上代游戏中的法则NICODEMAS，此代已经疯了，会成为对者的威胁吗？谁又是可爱的NASTASSHIA呢？她和对者又有什么关系呢？EMPATHABBEY的盗墓者又将从SHAKESPEARE盗取什么东西呢？你是否能够顺利完成在U7中的13个任务，从而获得胜利呢？

四、游戏特色

所有的命令将借鼠标输入，其中一钮代表脚，控制人物的位置移动；另一钮敲两下取物品，敲一下使用物品，按住不放则能将物品拿起并移动它的位置。游戏画面也是令人惊叹的，因为U7将带你进入一个极度真实的三维空间世界。例如在树下行走不会受阻，山、楼宇或沼泽等的凹凸度将会十分明了，玩者将会以高空透视的角度控制着主角的一切，犹如U7世界的创造者般，极具优越感。除了画面逼真外，玩者的物理感觉也是趋向现实的，什么是物理感觉？例如，不少游戏内人物角色所背的装备或背包，皆不计较是否真的可以盛载那么重和多的东西，又或是一名弱质女子竟可背大量物品，这种情形在U7中是极力避免的。先前曾提过画面会以透视方式表现，不错，U7的确是努

力做一个流畅效果——当人物在屋外时可以看见屋顶，而当人物在进入屋内后，屋顶便消失，好让玩者看清楚。另一令人叹为观止的便是声效的超水准表现，只要你拥有声霸卡(SOUND BLASTER)，便可享受近乎CD音质的声效，人物的对话简直是清晰无比。不过U7是英文版的，要是有中文版就实在太好了！此外，U7与前面几代最不相同之处，乃是游戏中的人物，包括怪物，将完全的行动自主，玩者再不能控制其他队员，除了主角对者外！读者也许感到惊讶，U7这样做，其他队员角色岂不是很容易"玩完"！请放心，ORIGIN这次倾尽全力，在"人工智能"方面下了一番功夫，角色在所谓的"跟随"模式下，队伍将会依人数调整出一个匀称的队形前进，而且可将通过障碍物时弄乱的队形，再变回原来那种匀称的队形。"人工智能"在战斗中也被加以应用，游戏建立了一套战斗法则，使得每一位人物按当时情况决定出他们的目标。正常地，他们会攻击一些最靠近自己的目标，但也有些时候会决定攻击一个主要目标，可能是最强或是最弱的。如果队伍中有一名同伴高声求助，其他同伴便会尽力去保护他。有点颇为值得赞赏的，便是U7颇具智慧，游戏角色懂得在有利情况下，作出不同攻击策略或防守，甚至逃跑！请不要看轻逃跑，以为是懦夫所为，要知道：忍一时风平浪静，退一步海阔天高嘛！一味的疯狂攻击之战，已不复见。

五、游戏心得

编者猜想不少玩者都是伴着ULTIMA成长的，从第一代到现在第七代，其中转变实在太大，由APPLE到IBM，从单色转为彩色；有时候，真的感到有点倦，每次爆机后，自己总对自己说，"该完了吧!"，然而当ULTIMA又出新一代时，总是有办法刺激我们玩者继续投入。十分可恶！又十分可爱！

爆 笑 出 击

一、游戏简介

爆笑出击是大宇在1992年末推出的动作游戏，它是以拯救地球为任务，但是却可爱有趣，因为所有的怪物以及你自己的飞船都是Q版的。

爆笑出击是近期推出的一只好GAME，比同期的动作游戏有过之而无不及，而且控制简单且容易上手，值得一玩。

二、故事背景

在宇宙里，有很多生物存在，这次也不例外。又有"外星人"侵略地球，你当然是那位拯救地球的英雄啦！这次你所驾驶的战机是叫做"全天候免动力型武器外挂式终极超强战斗机"，简称F—38，他虽然不是极强的战机，但却可以藉着吸收在打败"米田共"所留下的"糖心饼圈"以加强火力。

1.控制方法

发射子弹:SPACE

转换武器:CTRL

副机放或收回:ENTER或ALT

PAUSE:ESC

背景音乐开关:F1

音效开关:F2

2.主选择画面

实战模式:真正的任务模式，只有五次CONTINUE。

练习模式:习训模式，有无限次CONTINUE，但只可接到第五关。

3. 武器介绍

1号小炮：最基本的武器。

笔心镭射：很细的镭射，但具有穿透力。

强力肉弹炮：集中所有力量由中央射出，所以力量很强。

追踪式小炮：从前和后射出"1号小炮"，又从上方射出追踪飞弹。

菜刀镭射：前方射出两条具穿透力的镭射，又从上和下射出菜刀般的光波。

甜甜圈：从前面射出一个个会逐渐变大的甜甜圈。

副机：可以射出象主机的武器。

三、游戏心得

用强力肉弹炮时，要小心一些专门钻空隙的敌人。

用追踪式小炮时，不要全信那些追踪飞弹，因为他分辨率低，不时会乱飞。

在第二关中途的敌人里，有个女巫，打败他们，所留下的物品十分有用，务必取得。

卡曼奇：地狱火直升机

地狱火直升机是比 STRIKE COMMANDER 更出色的空战游戏，1999年，世界正陷入混乱的状况。列强由于急需经济上的利益，因此有很多前苏联的武器落入恐怖分子手中。而你则是美国空军最优秀的直升机驾驶员，操控着 RAH－66 COMANCHE 式全天候攻击直升机来维护世界的秩序，把敌人一一消灭。

1. RAH－66 COMANCHE 式直升机

此型号的直升机是美国波音公司出品的，用来取代现役的 AH－64 阿帕琪式直升机。RAH－66 由两具 T800－LHT－801 引擎推动，最高时速高达 190MPH。由于游戏本身问题，此直升机的飞行高度最高只有 500 尺。此直升机配备有地狱火自动导向飞弹，AIM92 空对空导弹，空对地无导引火箭及一支 30MM 加农炮。

2. 游戏特色

COMANCHE MAXIMUM OVERALL 是由 NOVA LOGIC 公司发展出来，它有语音功能，在游戏中也有背景音乐。不过其最大特色该是它用了 VOXEL SPACE 3－D 影象系统。此系统的最大特点是它不用多边形的形象，而改用类似银河飞将的点阵图显示。据说此系统比传统的多边形系统快 500 倍，并能同时产生出多达 48000 个全 3－D 画面。可以说这游戏可以把 ORIGIN 的 STRIKE COMMANDER 比下去。

在地形方面，由于该公司要突出 VOXEL 系统的关系，大多用了峡谷和河流作战场，而能见度由于地形关系也相对地低了。不过您若玩此游戏，一定会被它的流畅画面深深吸引住。也许此游戏的缺点就是敌人种类太少和太易打了，一共只有三种。笔者曾以机枪一口气击落 10 架直升机呢！另外，此游戏的人工智能有待改进。

3. 载入游戏

此游戏是需要使用硬盘才可玩的，因此必须先行安装程式。

在 DOS 下键入 INSTALL，接着便等它的指示即可。安装需时 15 分钟，请各位不用心急，去饮杯茶，吃一笼包子就可以玩了。

在启动游戏之前，各位请用一只干净的 DOS 盘重新 BOOT 机，因为此游戏和 QEMM386 及 386MAX 等 EMS 程式不适合。如果各位不懂做一只干净的 DOS 软盘。在 COMANCHE 子目录下

运行一个叫 BOOTXMS 的程式，此程式会替玩家做一个 BOOT 软盘。在 COMANCHE 子目录下键入 C 则可进入游戏。

4. 开始任务

选择“BEGIN MISSION”项则正式进入游戏。有训练模式和决战模式。在选定了模式后便可选取任务。绿色的可供选择，红色则不能，而蓝色的则是已完成的任务。在选取任务后，就是任务简报。你可以 ACCEPT 它以进行游戏或 REJECT 它重新选择。顺带一提，你完成越多任务时，便可以有更多的选择。不过若失败了，便要退回上一次的任务。

另外，在游戏中任何时候按下 ESC 键便弹出主选单。主选单的功能是管理音效、音乐开关、画面精细度以及控制方式等。

5. 各游戏控制键

ESC：主选单

F1：在右荧幕上显示卫星地图

F2：在右荧屏上显示雷达

F3：在右荧屏上显示敌方监视器

F4：在右荧幕上显示任务资料

F5：在右荧屏上显示损坏状况

F6：在右荧幕上显示 HELP

F7：在左荧幕上显示卫星地图

F8：在左荧幕上显示雷达

F9：在左荧幕上显示敌方监视器

F10：在左荧幕上显示任务资料

F11：在左荧幕上显示损坏状况

F12：在左荧幕上显示 HELP

?：敌方监视器 HELP

Q：向前转换左荧幕

W：向后转换左荧幕

A：向前转换右荧幕

S：向后转换右荧幕

〈：放大地图

〉：缩小地图

Z：选用机枪

X：选用火箭

C：选用空对地导弹

V：选用空对空导弹

B：选用集束炸弹

N：选用队友的空对地/空导弹

M：发射两枚火箭

[：切换上一项武器

]：切换下一项武器

;：放下金属片

。:放出火球

INS:转右

DEL:转左

J:校正摇杆

1:机仓向前观景

2:机仓向左观景

3:机仓向右观景

4:机仓向后观景

6,7,8:不同角度之机外观景

ALT—A:放弃任务

5 和 SPACE:开火

方向键:飞行方向

—和 E:加大引擎马力

+和 D:减小引擎马力

ENTER 和 TAB:选择目标

6. 游戏提示

①游戏中的仪表作用,请参看附图一。

②当你打死全部敌人后,任务便自动结束,因此不要找基地降落了。

③多使用集束炸弹对付不动的敌人。如放在地面上的直升机。不过此炸弹需时 15—20 秒才发生作用,别心急。

④多用火箭攻击在平地上的战车。空对地导弹留来对付峡谷中的战车。

⑤多利用峡谷和河床避开飞弹。

⑥空对地和空对空导弹没有大分别,可以互调使用。

⑦用机枪或火箭打战车方法:把直升机降至 32 尺高度,像驾驶。当敌人把十字准星填满时 FIRE,便万无一失。不要信地图,要信自己的眼睛!

⑧队友的驾驶技术很差劲,因此赶快把队友的导弹用掉。

⑨地图很小,若从某方向不能越过敌方的火网,试试向后退,你会发现自己在他们的后方了。

⑩若直升机严重损坏时,赶快放弃任务,因为如果你死了,便要退回上一个任务了。另外切记锁定了目标才可发射导弹,否则导弹便会像火箭一样,只是向前飞。

好莱坞西部片风光《多情药师酷牛仔》

身为一个聪明的药师,你或许知道烘麦包的苏打有什么用途,答对了。但是仅仅用手将袋子投入火中恐怕还不够,因为每次只能投一袋。你得将它们全部一次投入才行,所以想办法让它们来个大挪移吧!因为时间所剩不多!该怎么做才能逃过一劫呢?经过了这番激烈的运动,佛莱迪反而累过头而睡不着觉。别担心,这是很自然的现象。咦!Madame 是否欠你些什么东西?现在该是讨还的好时候。好了,试图摧毁整个锁的大老板(Big Boss)即将负枪而来,这实在不是个好消息,尤其是对你,佛莱迪,而言。该是进入第三幕的时候了——伪装狂想曲。你需要些什么呢?新衣服,新车,手枪……以及弹药。Whittlin Willy 将给你一些忠告,留心听他说什么。佛莱迪的目光一定停留在 Mom 的机上有好一会儿了。在此也许可进行各式各样的交易。什么东西没轮子却到处飞呢?(只不

过是个改版的老玩笑)，这句话也许有用。别忘了要做点挖掘工作，并且拿点纪念品。枪法练习有简单的，也有难的，(我选择中等难度的，也打得不错)不管你。天哪！她是波霸的祖先吗？选哪一级，尽力去作就是了。好吧！佛莱迪已整装待发，准备与坏人摊牌了。但是，也没那么快。不过，你已进到了第四幕。在遇到 Boss 之前，仍有一些事必须料理。比如与一个要进入 Saloon 要诈的赌徒周旋。别指望与歹徒正面发生枪战，你永远也不会成功的！佛莱迪，这要用点技巧。例如说，让你的子弹没头没脑地弹跳，那就无法预测倒下来的是谁。Ace 一动不动，马上就有一群喝醉的牛仔高呼小头万岁。你要的是这种结局吗？我们暂且不管，但是从前门走出去绝非明智之举，除非你想来个铅中毒。再次的，你必须实行迂回战术(这倒提醒我一件事，你去过理发厅吗？)很好，这下牛仔们可不用作怪了吧！咦！这是什么？没错！正是你一直在等待的枪手。现在可不是闹着玩的，得把这些恶棍赶走才行。那正好让 Boss 明白，咱们佛莱迪可不是个好惹的人，那边老枪手也大受感动。等等，从街上走过来的不正是 Kenny the Kid 吗？这家伙可把佛莱迪整惨了，我们的佛莱迪应付得了吗？佛莱迪，你可不能躺在街上，流血等死呀！你还有其他事情要做(你把银行保险箱内的东西拿出来了吗？)。Kenny 让 Boss 溜了进来，所以你最好赶紧逃吧！糟糕！被 Boss 逮个正着，幸好他的枪只能发射一发子弹。赶快随便抓个东西，或许你还有机会活命，就算只有半个机会也行啊！因为现在佛莱迪正身处地窖，被绑在椅子上，而这幢建筑物再过不久将被大火吞没。嘿嘿，在经受了那么多事情后，现在这种情况应该算是小意思，对吧！一点都不错，所以可别光坐在那里唱摇篮曲。另外！试着移动任何东西并割断绳子。当然也要火速离开，以免使佛莱迪变成烤鸭。最后，你得和 Boss 公开决斗，相当公平，不是吗！一个枪手对剑懂多少呢？我敢打赌，不多！(我得承认，即使用最简单的模式，在此我也过不了关，所以我溜掉了并且还绕道，或许你能做得更好！)就在你打赢了 Boss 后，还剩下 Kenny the Kid 在到处走动。你可来不及扣你的枪了，想想别的办法解决他吧！太好了，终于完成了，你不仅拯救了整个镇，铲除了坏蛋，而且将有顾客再度光临你的药房，万岁！这故事就写到这儿了，下次再会，祝你冒险旅程愉快！

第十章

爆机大绝技

武林争霸之英雄帖

完全中国式的格斗游戏，但其用绝招居然要耗内力，不得已将内力改为不减。
①启动 PCTOOLS
②选择 MAIN. EXE
③寻找 26 83 6F 14 14
④改为 90 90 90 90 90
⑤存盘

圣域传说三修改

(1)气力不减
①启动 PCTOOLS
②编辑 EASY. EXE 文件
③寻找 SECTOR 176 DISP 385－388
④将 89 87 AC 04 全部改为 90
⑤存盘
(2) 法力不减
①启动 PCTOOLS
②编辑 EASY. EXE 文件
③寻找 SECTOR 178 DISP 223－226
④将 89 87 AC 04 全部改为 90
⑤存盘

(3) 金钱不减

①启动 PCTOOLS

②编辑 EASY.EXE 文件

③寻找 89 0E 95 06 7A

④改为 90 90 90 90 7A

⑤存盘

雷火(电)战机 RAPTOR

这个射击游戏够刺激吧？有没有给人打得狼狈不堪？不要紧，这里有一招散手，键盘大区右上角的向前删除键是你的救星，无论什么时侯，只要按下此键，所有的能源会增加至满。但要注意以下规则：

①金钱会全部没有了；

②不可再买任何武器；

③被敌人击落时按下此键，则可跳过此关继续游戏。

绝地大反攻

这是一个精彩绝伦的光盘模拟射击飞行游戏，星球大战系列的精品。在校正游戏杆结束时有公司图案出现，将游戏杆分别向上、下、左、右各拉一次，每次拉时都要按住发射键，如果成功的话会有一阵铃声响起。接下来你便拥有以下的功能：

＋　减少损伤

－　增加损伤(神经病才用的功能)

ESC　跳关

1 至 F　选关

WOLF－3D

M、I、L 三个键齐按，你将得到最强火力的机枪、最满的体力和最难找的金、银钥匙。

毁天战士 DOOM Ⅱ

DOOM Ⅱ 的秘诀如下表所示：

密　码	效　果
IDDQD	不死，看主人公发出金光的眼睛就知道他已因愤怒而变成了超人
IDKFA	武器、钥匙全给你，子弹加满，生命值加倍
IDCLEV(A、B)	可选关，A 为第几章，B 为第几关
IDCHOPPERS	可得到电锯

密　码	效　果
IDMYPOS	主角坐标位置显示
IDDT	按 Tab 键显示地图后键入，可获得全部地图资料，再按会显示所有敌人位置（不关死活）
IDSPISPOPD	穿墙过壁，通行无阻，但要小心地图，否则会出界
IDBEHOLDA	可得到全域地图
IDBEHOLDI	隐形，但躲不过敌人的鼻子，有时间限制
IDBEHOLDL	在黑暗的环境中得到光明，虽然按键麻烦，但时时要用
IDBEHOLDR	获得抗辐射衣，有时间限制
IDBEHOLDS	习得神功，一拳打死一个，有时间限制
IDBEHOLDV	无敌状态，有时间限制
F11	能调节光线，但有时还得用上面组合键

七侠五义

七侠五义是世界上第一个中文版的 3D 立体动作游戏。该游戏最大的缺点就是难度太大，迫不得已时可用以下秘技。

①无敌：Numlock 键按住不放，依顺序按 K、U、O 三键即可，呼叫后体力全满，所有招式皆可使用，但进入下一关后须再次呼叫。

②跳关：按下右边的 Ctrl 键＋Alt 键＋～键＋A 键（或 B 键、C 键），一关中最多有三个出口，A 为由左边第一个门离开，B 为中间的门，C 为右边的门。

③地图：Caplock＋Scrollock＋Numlock＋F11＋F12 五个键一齐按下即可，可用 F11 键进行地图缩放。

死星战将

它是由 Lucasarts 公司完成的另一个星球大战（star wars）系列游戏，叙述的是银河同盟为了取得帝国死星计划，雇佣了一名叫 Katarn 的佣兵，潜入帝国的秘密基地中盗取这项机密文件。

《死星战将》是一个真三维的动作射击游戏，在其中你可以看到比其他同类游戏更复杂的地形以及更流畅的卷动；每一关的场景地形都是真正的立体结构，你可以俯视、仰视、跳跃、甚至可以在通风管中爬行；左右观望，提防随时冒出来的敌人，并握紧手中的威力强大的未来武器，瞄准、射击……。

《死星战将》太出色了，如此出色的游戏如今只有光盘才装得下。它要求 486，8MB 以 RAM，倍速光盘驱动器才能玩得转。其难度也相当高，为此特奉上攻关秘技如下表所示：

密　码	效　　果
LAIMLAME	无敌
LAPOSTAL	增加武器弹药
LAMAXOUT	所有的武器加到最强
LARANDY、	超级能源补充
LAUNLOCK	拿到所有物品
LAREDLITE	使敌人无法行动
LABUG	昆虫模式：可挤入小地方

各关跳关密码：

密　码	关　　卡
LASWWERS	Anout City
LADTENTION	Detention Center
LAFUELSTAT	Fuel Station
LAGROMAS	Gromas Mines
LAIMPCITY	Imperial City
LAJABSHIP	Labba's Ship
LANARSHADA	Nar Shaddaar
LARAMSHED	Ramsees Hed
LATESTBASE	Research Facility
LAROBOTICS	Robotic Facility
LATALAY	Talay：Tak Base
LAEXECUTOR	The Executor
LAARC	The Arc Hammer
LASECBASE	Secret Base

擂台美少女——大量金钱法

①启动 PCTOOLS
②编辑 WA300?. DAT(其中？号是第几号 SAVE)
③寻找 SECTOR 24 DISP 226～227

④将其数值全部改为 FF FF

⑤存盘

天 使 帝 国 Ⅰ

天使帝国Ⅰ有类似任天堂游戏机的秘技。

每一关开始时,按小键盘 8、8、2、2、4、6、4、6 和 A,然后:

①按 F2,屏幕左方的人像窗口会被各种地形,如草地、水代替,你可以根据需要替换,替换结束后,按 Esc 键返回。

②按 F3,左方会出现各种级别、性质的战士,你可以任选,并且可以不同一个人重复放置无数次,可以到处布满,而且可以让敌人的人消失或干脆被你的人取代,按 Esc 键恢复正常,但改变的人保留下来。

③按 F4,屏幕上会出现升级如果你还是初级战士可用来升级。

④按 O,可结束这一关,进入下一关。

⑤F5,可将生命值加满,但敌我不分,大家一块加。

⑥按 F10 可由电脑接管。

天 使 帝 国 Ⅱ

天使帝国Ⅱ是曾列 1994 年末排行榜第一的经典游戏,其难度较大,最后一关几乎无人能过关。为此,本书提供了如下所示的一些密技,希望读者朋友们能领略到爆机画面。

在战斗开始后,交战一个回合后,右手可以按小键盘数字键 1、3、5 别放手,左手依顺序按大键盘 S、W、F 三键,然后双手齐放,等几秒种,再紧按 Caps Lock 键不放,右手可按 F1 至 F6 键或 F10 键,具体功能如下表:

键	功　　能
F1	移动方式的改变
F2	人物编辑,可将后面才出现的人物调入并可布置任何人在任何位置
F3	敌人全部消灭、或生命值为 1、或全满
F4	我方全部消灭、或生命值为 1、或全满
F5	任何一人可用攻击法术
F6	任何一人可用防守法术
F10	移动过的人物再移动

南海霸主——大量金钱法

在南海霸主开始时,金钱总是很少,是不足够用的,可作以下修改。

①启动 PCTOOLS

②编辑 INORG?.SAV,按“E”键执行编辑(其中?号是第几号 SAVE 减去 1,例如第三关 ,则

INORG?. SAV 为 INORG2. SAV)

③寻找 SECTOR 6 DISP 128～130

④将其数值全部改为 FF FF FF

⑤存盘

恋爱试验场——大量金钱及体力

恋爱试验场开始才给 $ 6000 做为本钱，所以常常钱不够用，可作以下修改。

①启动 PCTOOLS

②编辑 LL. SAV

③将 SECTOR 0 DISP 0EH 改为 FF FF FF 7F

④把 SECTOR 0 DISP 0EH 改为 64

⑤存盘

如此，便会有 $ 214783647 和体力 100，若为进度 2 则修改 SEC 1，若为进度 3 则修改 SEC4，依此类推。

CHAOS ENGINE——生命不减

①用 UNP 解压 CHAOS. EXE

②启动 PCTOOLS

③编辑 CHAOS. EXE

④寻找 26 28 44 48(共四次)

⑤将后两组数值改为 90 90(前两次不改)

⑥存盘

MEGA RACE(CD－ROM)——选关法

MEGA RACE 是拥有光盘驱动器的玩家的不可错过的好游戏，但其难度较高，不得已时，可作如下修改：

①启动 PCTOOLS

②编辑??. DAT(其中?? 号是 SAVE 时的名称)

③寻找 SECTOR 0 DISP 8

④将其数值改为 00～0F(分别对应 1～16 版)

⑤存盘

鬼屋魔影

子弹改为 30000 发、生命增至 30000 点及灯油增至 80000 格。

①先从头开始游戏

②到宝箱处取来福枪及在桌上取油灯

③将游戏进度储存在硬盘中

④进入 PCTOOLS，找到 SAVE?. ITD 档，根据以下提供数据修改：

A. 油灯：SECTOR 38 DISP 400～401

B. 长枪：SECTOR 38 DISP 411～412

C. 生命：SECTOR 38 DISP 427～428

D. 短枪：SECTOR 3A DISP 56～57

将以上位置的数据全部改为 30 75

鬼屋魔影——超级凳空术

只要主角在悬崖边向着凌空的地方放下一些物件，再踏上去看看，哈！竟然不会掉下去，如是者便可以去到一些不可到达的地方，但当踏到物件上面时，电脑会问你要不要拾起它，紧记千万不要拾起来，因为一拾起便会……

三国志Ⅲ——爆机画面

在 DOS 模式下，执行 FMDRV. COM，再执行 END. EXE，接着就可以看到美丽的爆机画面了。

异域奇兵——武器防具共用法

各位买武器或防具时，要买两个以上可以交换使用的。跟着把防具或武器首先装备给其中一人，再把同一样武器或防具给其他队员装备(一定可以再使用，不过一定要这位队员也可以装备，否则不能装备成功)。

吞食天地二代

(1) 即时存盘：按实 CTRL 键并按三次 BACKSPACE 键，再按三次 S 键并按三次 DELETE 键

(2) 即时调取进度：按三次 L 键

(3) 坐标法：按三次 V 键

(4) 烟幕法：再按 5 次 X 键或 F9 键

(5) 立即升级及加百万金法：

①按 5 次 I 键

②按 5 次 PGUP 键

(6) 即时回到 DOS：

①按三次 Q 键

②按三次 PGDN 键

(7) 即时加减 GAME 的卷动：

按＋加快速度，按－减慢速度

有了以上秘技后，相信各位不用三个小时便可爆机了。

中华职棒——节省硬盘法

将子目录 CPB 中的目录文件全删去，容量便由 25MB 减至 15MB，对整个游戏运行没有影响。

幻象雷电武器加满法

在游戏中，请按 ENTER 键(即暂停键)，然后键入"I LOVE CAT"，武器便满了，但此秘技只能在每一关用一次。

纵横七海爆机画面观看法

只要用船航行至西经 102°，南经 61°，向左行一格，把人员放在左面的岸上，沿路行至西经 96°，南纬 48°的山洞，进去后便可看到精彩的爆机画面，而不需集齐石板了。

轩辕剑二代四招奇功

在雷泽塔的东面有两棵树，从两树中间往海上行，可以一直来到海里，在海上有一条看不见的道路一直通往一个怪岛，而 DOMO 小组就在岛上，可以向他们学得四招奇功：分别是跛象跛虎功、疯狗咬猫拳、狂龙跌象拳和惊虎吞狗掌。当出招时，有音效卡的朋友可以听到一些奇特的怪叫声。

轩辕剑二代简易修炼法

只要按住 F10 键不放，再按上、下、左、右键中的任何一键，即可立刻遇见妖魔，与之战斗。由于此法可在任何场合进行，因此笔者建议各玩家在客栈里施展此法，一则可以随时补充能源，二则节省出城、入城的时间。

美少女梦工厂 Ⅱ 任意看结局

美少女梦工厂 Ⅱ 自日文版推出以来，其细致之画面，精致繁多的结局已迷倒了不少电脑玩家。最近中文版推出，更令大部分电脑游戏玩家如痴如狂，晚晚努力地去教育那美丽可爱的小女儿，以求完成不同的结局画面。此游戏共有六十多幅不同的结局画面，连同其他如职业及结婚等组合，便有二千多种变化，就算用按 F3 键来增快游戏速度，想看齐所有结局恐怕也要成年累月。现提供一简单秘技，助各玩家心想事成。首先在游戏主画面(即实施行程表前)同时按下 Q、R、N 及 F12 四键一次，然后按着 F10 键不放，并进入上街之图标(即左下角)，便会看见比平时多了两个选项"神秘商店"及"职业介绍"。在这里可买到平时买不到东西(包括令人动心的国王的新衣)，亦能骤然增加十万元钱，最重要的是所有的结局都能在职业"一项中随意调出并即时显现(在游戏参数中选定结局，然后选择游戏结束)。不只这样，其实还可修改游戏的参数、事件、物品、衣裳、画面、音乐等大量隐藏资料，种种的一切都囊括在此两个选项中，有待玩家慢慢发掘及欣赏。

另外，此秘技通行于日文版及中文版中。

三国志三代秘技

①快速移动法。由于游戏规定只能在相邻城市移动，给远距离调人带来不便。但可将待移动之将领先埋伏出去，再“撤退”到想移动的目标城。不过此法不可用于运兵（埋伏的将领不能带兵）。

②快速提高忠诚度法。大多数被俘的将领忠诚度都很低，赏钱赏书实在太慢，奖赏宝物又没有那么多。此时可将此人移至一个四周都是你的地盘的城内，再用解雇指令将其解雇，他将会以在野将军的形式出现在邻近的城市中，再将其登用出来，则忠诚度相对较高。

③貂蝉寻找法。在假想方式下，得到骑赤兔马的吕布和挎七星宝剑的王允，连同君主一起移到长安，再将属下各城将官忠诚度和士兵训练度、士气及民忠、治水都训练满，税收调至 25，每月派人搜索。于是，在 193 至 195 年间，王允就会献上“女儿”貂婵。貂婵魅力是 100，对劝降忠诚度在 92 以下的将领，无往而不胜。

④青囊书巧取法。在南方一些城市中，当有人受伤或害瘟疫，将魅力最高的部下变成文官执行“治疗”指令三个月。三个月后，华佗将来见你，并有可能献上青囊书。从此后，君主所在城市将不会发生瘟疫，受伤将领也会不治而愈。如华佗不献书也不要紧，调入已存盘进度，然后反复做几次，定有收获。

⑤人口增长法。城市人口与钱粮收成密切相关，那么，如何快速增长所在城的人口呢？首先要多聘用人才，然后给无用的武官充满兵源，再实行解雇指令。此时，城市人口将会相应增长，但实际上你的士兵并未减少，机器会询问把兵马分配给谁。如此多来几回，连新野这种弹丸之地，人口数也会超过长安、襄阳等名城。

⑥二张、诸葛出山法。时期二，史实模式，选择孙权，一直到 196 年 1 月不要发动战争。这时朱治会建议用玉玺为抵押向袁术借兵，照此行事，周瑜即会推荐“江东二张”。孙权亲自寻找，即可得到二张。时期三，史实模式，选择刘备，一直到 206 年 12 月不要发动战争。这样 207 年 1 月司马徽会推荐诸葛亮，刘备“三顾茅庐”，定能得见。

⑦迅速提高士气：让将领只带一个兵进行训练，然后在同一月内用再整编以增加其兵力，则下个月，此将领训练度变为 100，士气变为 70。

十面埋伏——任意处置敌人

十面埋伏是由精讯出口的佳作，但难度很高，笔者发现了一个超级秘技，现在此向大家公开。在购买部队完毕后，游戏会暂停，这时按 F2，选伤亡报告，会显示无伤亡，用鼠标按暂停，便会再显示要购买部队，这时购买的是敌方部队，这样你便可任意处置敌方人员，再开始游戏时便会控制住敌方，选结束游戏便算胜利。完成任务后会出两次或多次的报告。（视你在双方转换了多少次而定）

格斗拳王生命暴增法

先用 UNP 或 X－OPEN 解开 OUT. COP

①启动 PCTOOLS

②编辑 OUT. COP

③将 C7 06 20 03 03 00 改为 C7 06 20 03 63 00

④存盘
⑤进入第二关后，生命变为 99 条

格斗拳王过关秘技

当游戏开始时，先走一小段之后，按 Q 键便可直接跳到下一关。可惜只能用一次。

末日宝典

①各位玩家在玩《末日宝典》之时，是否会为没有钱买各种东西而烦恼，在此介绍一种赚钱的好方法给大家：只要将受到诅咒的武器装备起来再将它卖掉，你就会发现虽然武器卖掉了却还存在，使用此办法可得到不少钱。

②在《末日宝典》之中只要取得楔形石板，则可无限次的使用它来储存。方法如下：使用楔形石板储存之后再提出刚才的储存档，则使用过的楔形石板就会再回到你身上，而且也储存了，此招最适合于在打魔王之前使用。

CHALLENGE OF THE FIVE REALMS

①启动 PCTOOLS
②编辑 C5. DAT
③寻找 0B C0 74 0B 6A 00 6A
④将 74 0B 为 EB 0B
⑤存盘

THE ATLAS HD

①启动 PCTOOLS
②编辑 ATLAS. EXE
③寻找 83 3E 29 8E 00 74 29
④将 74 29 改为 EB 29
⑤寻找 3D 44 FF 74 CF B8
⑥将 74 CF 改为 90 90
⑦存盘

PROTO STAR

①启动 PCTOOLS
②编辑 PROTO. EXE
③寻找 74 03 E9 F8 02 16
④将 74 03 改为 EB 03

⑤存盘

VEIL OF DARKNESS

①启动 PCTOOLS
②编辑 CODE. 2
③寻找 3B 87 C0 93 74 04
④将 74 改为 EB
⑤存盘
询问密码时,随便输入五个人像即可

TONY LA RUSSA BASEBALL Ⅱ

①启动 PCTOOLS
②编辑 MAIN. EXE
③寻找 75 04 C6 46 FE
④将 75 04 改为 90 90
⑤存盘

UNL IMITED ADVENTUR

方法 1:
①启动 PCTOOLS
②寻找 CKIT. EXE 中的 80 3E D1 03 74 19
③将 74 19 改为 EB 19
④寻找 CKIT. EXE 中的 0B C0 74 06 C6 46 D5 01
⑤把 74 06 改为 90 90
⑥存盘
询问密码时按下 ESC 即可
方法 2:
①寻找 CKIT. EXE 中的 0A C0 75 05
②将 75 05 改为 EB 05

世界桥牌

①启动 PCTOOLS
②编辑 WBD1. EXE
③寻找 80 3E E2 B3 00 75 05
④将 75 05 改为 EB 05
⑤存盘

BATTLE CHESS 4000

①启动 PCTOOLS
②编辑 BC4000. EXE
③寻找并将 80 3E 55 91 00 74 03 改为 C6 06 55 91 00 EB 03
④存盘

HARRIER JUMP JET

用 UNLZEXE 将 FRONTEND. EXE 解压
①启动 PCTOOLS
②寻找 75 2B 2E FF 06 EC 98
③将 75 2B 改为 EB 2B
④存盘

SPELL JAMMER

①启动 PCTOOLS
②编辑 SJ. EXE
③寻找 C7 5F 5E C9 CA
④将 5E 改为 90
⑤存盘

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

①启动 PCTOOLS
②编辑 JWWS. EXE
③寻找 BF 9A 9F 03 FB 并改为 8B 54 4A EB 14
④存盘

撞 球 补 习 班

①启动 PCTOOLS
②编辑 POOL. EXE
③寻找 26 3B 07 75 22 8B
④将 75 22 改为 90 90
⑤寻找 26 3B 47 02 74 72 9A
⑥将 74 72 改为 EB 72
⑦存盘

DROGON LAIR Ⅲ

①启动 PCTOOLS
②编辑 DL3. EXE
③寻找 75 16 BE 89 06 9A
④将 75 改为 EB
⑤存盘

LEGENDS OF UALOUR

①启动 PCTOOLS
②编辑 TITLE. EXE
③寻找 3A E0 75 19 90 90 90 3C FF
④将 75 19 改为 90 90
⑤存盘

STRONG HOLD

①启动 PCTOOLS
②编辑 STRONG. EXE
③寻找 80 7E FF 00 75 03 E9 8E 04
④将 75 03 改为 90 90
⑤存盘

热血赛车(MANSELL)

①启动 PCTOOLS
②编辑 MANSELL. EXE
③寻找 74 03 E9 6D FF
④将 74 改为 EB
⑤寻找 74 39 B8 64 00
⑥将 74 改为 EB
⑦存盘

SENSIBLE SOCCER

①启动 PCTOOLS
②编辑 SOC. EXE
③寻找 87 5E F3 A6 74 03

④将 74 改为 EB
⑤存盘

卡耐鸡的人生指南

①启动 PCTOOLS
②编辑 KNG. EXE
③寻找 83 3E 38 30 FF 75 05 9A F1 00
④将 83 3E 38 30 FF EB 05 9A F1 00
⑤存盘

热血小毛球(FURY OF THE FURRIES)

用 UNLZEXE 解压 LANG. EXE
①启动 PCTOOLS
②编辑 LANG. EXE
③寻找 0B C0 74 03 E9 B2
④将 74 03 改为 90 90
⑤存盘

魔彩子雀

改名 SAIKO. CPK 为 SAIKO. EXE
用 UNP. EXE 解压 SAIKO. EXE
改名 SAIKO. EXE 为 SAIKO. CPK
①启动 PCTOOLS
②寻找 75 0E 9A 07 00
③将 75 0E >EB 05
④寻找 74 03 E9 F2 FE
⑤将 74 改为 EB
⑥存盘

LITIL DIVIL

①启动 PCTOOLS
②编辑 DINIL. EXE
③寻找 83 7E FC 01 74 0C
④将 C6 46 FC 01 EB 0C
⑤存盘

飙车小子

①启动 PCTOOLS
②编辑 POKER.EXE
③寻找 74 03 E9 5D 00 8E
④将 74 03 改为 90 90
⑤寻找 75 03 E9 1B 00 8E
⑥将 75 03 改为 90 90
⑦寻找 75 03 E9 05 00 C7 46
⑧将 75 03 改为 90 90
⑨存盘

皇室血统(中文版)

①启动 PCTOOLS
②编辑 MAIN.EXE
③寻找 0B C0 74 03 E9
④将 74 改为 EB
⑤存盘

ROBOSPORT FOR WINDOWS

①启动 PCTOOLS
②编辑 ENSTALL.EXE
③寻找 75 11 33 C0 50 9A
④将 75 改为 EB
⑤存盘

LYRID CROSSWORD FOR WINDOWS

①启动 PCTOOLS
②编辑 LCW.EXE
③寻找 75 05 3B 46 F6 74 42
④将 90 90 3B 46 F6 EB 42
⑤寻找 75 05 33 C0 E9 39 01
⑥将 90 90 33 C0 E9 39 01
⑦存盘

STRIKE FOOTBALL

用 UNP. EXE 解 16. EXE 或 256. EXE
①启动 PCTOOLS
②寻找 74 F9 EB 4C 90 B8
③将 90 90 90 90 90 B8
④寻找 72 19 90 90 90
⑤将 90 90 90 90 90
⑥寻找 75 11 90 90 90
⑦将 90 90 90 90 90
⑧寻找 75 08 90 90 90
⑨将 90 90 90 90 90
⑩存盘

BENEATH A STEEL SKY

①启动 PCTOOLS
②编辑 SKY. EXE
③寻找 S265. D244～245
④将 75 1D 改为 38 C0
⑤存盘

封 神 榜

①启动 PCTOOLS
②编辑 VMYTH. EXE
③寻找 04 74 03
④将 04 EB 1D
⑤存盘

UFO — ENERGY UNKNOWN

选择子目录 UFOEXE 内的 GEOSCAPE. EXE
①启动 PCTOOLS
②寻找 74 0E 83 FE 08 75 09
③将 90 90 83 FE O8 90 90
④存盘

SENSIBLE SOCCER

用 PKLITE 解压 SOC. EXE
①启动 PCTOOLS
②编辑 XOC. EXE
③寻找 74 03 E9 C8 FB
④将 74 改为 EB
⑤存盘

WINTER OLYMPICS 94

①启动 PCTOOLS
②编辑 ME. GAM
③寻找 6F 3A C3 74 14
④将 74 改为 EB
⑤存盘

勇 者 传 说

用 UNP 解压 HERO. EXE
①启动 PCTOOLS
②编辑 HERO. EXE
③寻找 9A 08
④将 EB 03
⑤存盘

魔 法 皇 冠（中 文 版）

①启动 PCTOOLS
②编辑 MAIN. EXE
③寻找 02 D0 92
④将 33 D2 92
⑤存盘

机 甲 之 梦（中 英 文 版）

①启动 PCTOOLS
②编辑 MAIN. EXE
③寻找 0F 74 06

④将 0F EB 06
⑤存盘

纳 粹 飞 行 秘 史

①启动 PCTOOLS
②编辑 NOTCAMP. OVL
③寻找 83 7E D0 03 72 03
④将 90 90 90 90 90 90
⑤存盘

智 慧 杀 手

①启动 PCTOOLS
②编辑 SUPAPLEX. EXE
③寻找 75 06 C6 06 9B
④将 75 06 改为 90 90
⑤存盘

美 少 女 战 记

①启动 PCTOOLS
②编辑 GIRL. EXE
③寻找 2E 38 06 6F 01 75 67 90 90 90
④将 75 67 改为 EB 1C
⑤存盘

PUZZLE BEAUTY

①启动 PCTOOLS
②编辑 PAB. EXE
③寻找 F3 A6 74 05 1B C0
④将 74 05 改为 EB 05
⑤存盘

水 星 的 故 事

将 MRM. ELB 改名为 MRM. EXE，用 UNP 解压。
①启动 PCTOOLS
②寻找 83 3E D8 F1 00 74 09 46 83 FE

③将 C7 06 D8 F1 00 00 EB 08 83 FE
④把 MRM. EXE 改名为 MRM. ELB
⑤存盘

魔 王 迷 宫

①启动 PCTOOLS
②编辑 MAZE. EXE
③寻找 3B C8 75 15 8E 06 7E
④将 75 15 改为 90 90
⑤寻找 26 39 07 75 43 68 00 01
⑥将 75 43 改为 90 90
⑦存盘

COMBAT Ⅱ

①启动 PCTOOLS
②编辑 COMBAT2. EXE
③寻找 A0 1A 05 98 3B C2 74
④将 8A 16 1A 05 3B C2 EB
⑤存盘

RETURN TO ZORK

①启动 PCTOOLS
②编辑 RTZ. PRJ
③寻找将 S55 D235 至 S56 D09 之数改为 00
④存盘

恐 龙 世 纪

①启动 PCTOOLS
②编辑 PLAY. EXE
③将 S79 D246——D250 数改为 A1 31 17 90 89
④将 S79 D262——D266 数改为 A1 2F 17 90 89
⑤将 S79 D278——D282 数改为 A1 2D 17 90 89
⑥存盘

美 女 综 艺 大 集 合

①启动 PCTOOLS

②编辑 DUIZ.EXE
③寻找 83 3E A4 02 00 75 05 9A
④将 C7 06 A4 02 01 00 EB 04
⑤存盘

大 航 海 时 代 Ⅱ

①启动 PCTOOLS
②编辑 MAIN.EXE
③寻找 74 05 BB 01 00 E8 B8
④将 74 05 改为 EB 05
⑤存盘

成 吉 思 汗

①启动 PCTOOLS
②编辑 MAIN.EXE
③寻找 74 03 E9 AD 01
④将 EB 03 E9 AD 01
⑤存盘

异 域 奇 兵

①启动 PCTOOLS
②编辑 GAME.EXE
③寻找 3B 46 F6 75 05 B8 01 00
④将 8B 46 F6 90 90 B8 01 00
⑤存盘

FLASHBACK

①启动 PCTOOLS
②编辑 FP.EXE
③寻找 47 3A CD 75 37 48 75
④将 75 37 改为 90 90
⑤寻找 47 3A CD 75 70 48 75 CE
⑥将 75 70 改为 90 90
⑦存盘

淘气小子(NICKY BOOM)

①启动 PCTOOLS
②编辑 NICKY. EXE
③寻找 D5 80 00 74 03
④将 74 改为 EB
⑤存盘

天外剑圣录

①启动 PCTOOLS
②编辑 GAME. EXE
③寻找 83 7E DA 00 75 3C
④将 75 3C 改为 90 90
⑤存盘

魔道子

①启动 PCTOOLS
②编辑 PASS. EXE
③寻找 90 90 F8 C3 F9 C3
④将 F9 C3 改为 F8 C3
⑤存盘

封神演义

①启动 PCTOOLS
②编辑 PA. DAT
③寻找 3B 42 E0 74 D9 C7
④将 8B 42 E0 EB D9 C7
⑤存盘

TORNADO(旋风式战斗机)

①启动 PCTOOLS
②编辑 AMP. EXE
③寻找 74 24 31 C0 50 9A
④将 74 改为 EB
⑤存盘

东京都第 24 区

①启动 PCTOOLS
②编辑 TOKIO. EXE
③寻找 74 03 B8 23 00
④将 74 改为 EB
⑤存盘

炸弹小子

(1) 启动 PCTOOLS
(2) 编辑 DYNA. EXE
(3) 寻找 74 14 B0 7F FE
(4) 将 74 14 改为 90 90
(5) 寻找 75 07 E2 E4 BA
(6) 将 75 07 改为 90 90
(7) 寻找 74 03 80 CF 01
(8) 将 74 改为 EB
(9) 寻找 74 03 80 CF 02
(10) 将 74 改为 EB
(11) 寻找 74 03 80 CF 08
(12) 将 74 改为 EB
(13) 寻找 74 03 80 CF 10
(14) 将 74 改为 EB
(15) 存盘

英文版 FLASHBACK

①启动 PCTOOLS
②编辑 FB. EXE
③寻找 8A 2C 46 3A CD 75 1F
④将 75 1F 改为 90 90
⑤寻找 48 75 CE 80 3C 51 75 17
⑥将 75 17 改为 90 90
⑦存盘

REALMS OF ARKANIA

①启动 PCTOOLS

②编辑 BLADEM. EXE
③寻找 75 06 B8 01 10
④将 75 06 改为 90 90
⑤存盘

RETURN OF PHANTOM

①启动 PCTOOLS
②编辑 RETURN. EXE
③寻找 74 14 46 83 FE 02
④将 74 改为 EB
⑤存盘

中文版巫术 Ⅵ

①启动 PCTOOLS
②编辑 WBASE. OVR
③寻找 74 06 B8 FF FF
④将 74 改为 EB
⑤存盘

失落的封印

用 UNLZEXE 将 MEO. EXE 解压
①启动 PCTOOLS
②寻找 00 75 04 FE
③将 75 04 改为 90 90
④存盘

帝国大反击

①启动 PCTOOLS
②编辑 EMPIRE. EXE
③寻找 74 11 1E B8 87 8A
④将 74 11 改为 B8 11
⑤存盘

飞翔传说

①启动 PCTOOLS

②编辑 GTITO.PBC
③寻找 75 03 E9 52 00 89
④将 75 03 改为 90 90
⑤存盘

97 超少女

①启动 PCTOOLS
②编辑 SUPER97.EXE
③寻找 3B 76 FA 75 07 C7 46 F0
④将 75 07 改为 90 90
⑤存盘

魔法天地

①启动 PCTOOLS
②编辑 HAMMER.EXE
③寻找 8B 46 0C 3B 46 FE 75 24
④将 75 24 改为 90 90
⑤存盘

疯狂医院

①启动 PCTOOLS
②编辑 DRMAIN.EXE
③寻找 03 D8 36 8B 07 3B 46 F2 74 05
④将 03 D8 36 8B 07 89 46 F2 EB 05
⑤存盘

伊卡斯特传说

用 UNLZEXE 解压 3DRPG2.EXE
①启动 PCTOOLS
②寻找 80 3E 8E 00 03 75 36
③将 75 36 改为 90 90
④存盘

STRIKE COMMANDER

①启动 PCTOOLS

②编辑 MKGAME. EXE
③寻找 SECTOR 97 DISP 274
④将 74 65 改为 90 90
⑤存盘

江湖外传

用 PKLITE 1.15 解压 RPG2. EXE
①启动 PCTOOLS
②寻找 74 78 1E 68 4E
③将 74 改为 EB
④寻找 83 7E FE FF 75 03
⑤将 75 改为 EB
⑥寻找 83 3E A4 45 00 75 06
⑦将 75 06 改为 90 90
⑧存盘

THE LEGACY

①启动 PCTOOLS
②编辑 LEGSHIP. EXE
③寻找 89 46 FA 3B 46 F8 75 07
④将 8B 46 F8 89 46 FA 90 90
⑤存盘

时空异变

①启动 PCTOOLS
②编辑 GAME. EXE
③寻找 83 C4 04 3B C7 75 09
④将 75 09 改为 90 90
⑤存盘

MASTER OF ORION

①启动 PCTOOLS
②编辑 STABMAP. EXE
③寻找 3B 46 F6 75 00 C7 06 AA
④将 75 0D 改为 90 90
⑤存盘

风尘三侠

①启动 PCTOOLS
②编辑 FS. EXE
③寻找 3A 87 CE 1F 75 0F 43 83
④将 75 0F 改为 90 90
⑤存盘

THE EVEN MORE INCR EDIT ABLE MACHINE

用 UNLZEXE 将 TIM. EXE 解压
①启动 PCTOOLS
③寻找 83 7E F0 00 75 03
④将 75 改为 EB
⑤存盘

上古神兵(双语版)

①启动 PCTOOLS
②编辑 0CAS4. OVL
③寻找 BA 01 00 0B D2 74 03 E9
④将 74 03 改为 90 90
⑤存盘

射雕英雄传

①启动 PCTOOLS
②编辑 SFT03. DAT
③寻找 3B 0E 71 06 75 27 1F
④将 75 27 改为 90 90
⑤存盘

ZOOL(黑旋风)

①启动 PCTOOLS
②编辑 ZOOL. DAT
③寻找 E8 7A 1A E9
④将 90 90 90 E9
⑤存盘

MANSELL'S WORLD CHAMP IONSHIP

①启动 PCTOOLS
②编辑 MANSELL. EXE
③寻找 74 39 B8 6A 00
④将 74 39 改为 EB 39
⑤存盘

COMMAND ADVENTURE—STARSHIP

①启动 PCTOOLS
②编辑 MAIN. EXE
③寻找 E8 53 0D 6A 01 EB 32
④将 90 90 90 6A 01 EB 32
⑤寻找 EB 7C 0D EB 03 EB
⑥将 90 90 90 EB 03 E8
⑦存盘

魔 法 世 纪

①启动 PCTOOLS
②编辑 MAG2. EXE
③寻找 08 C0 74 07 C6 06
④将 74 07 改为 90 90
⑤存盘

大 明 英 雄 传

①启动 PCTOOLS
②编辑 DMAIN. EXE
③寻找 0B C0 74 04 0E E8 96 00
④将 74 04 改为 90 90
⑤存盘

DOS/V 版 独 立 战 争

①启动 PCTOOLS
②编辑 MAIN. EXE
③寻找 E8 CF A3 0E E8 C7 FF

④将 90 90 90 0E E8 C7 FF
⑤存盘

四川省Ⅲ——天府之国

①启动 PCTOOLS
②编辑 HELLO.EXE
③寻找 39 46 C2 74 03 E9 08
④将 74 03 改为 EB 64
⑤编辑 SHI1.LCC
⑥寻找 08 E9 03 74 C2 46 39
⑦将 03 74 改为 64 EB
⑧存盘

魔兽大战略

①启动 PCTOOLS
②编辑 NEWSLG.EXE
③寻找 3A 46 FF 74 05
④将 74 05 改为 EB 05
⑤存盘

ALONE IN THE DARK Ⅱ

用 UNLZEXE 将 AITD2.EXE 解压
①启动 PCTOOLS
②寻找 80 7E EF 00 74 14 1E 68
③将 74 14 改为 EB 17
④寻找 3B 06 C9 A3 74 03 E9 46 01
⑤将 74 01 改为 EB 3F
⑥存盘
解密后 F1～F6 为密码

MORTAL KOMBAT

①启动 PCTOOLS
②编辑 MK.EXE
③寻找 75 05 41 42
④将 90 90 41 42
⑤存盘

用 PKLITE 将 SELECT. EXE 解压
①启动 PCTOOLS
②寻找 F7 FB 42 89 56 F8
③将 F7 FB 42 改为 BA 07 00
④寻找 F7 FB 42 89 56 F6
⑤将 F7 FB 42 改为 BA 01 00
⑥存盘
解密后密码为:01111

MERCHANT PRINCE

①启动 PCTOOLS
②编辑 MERCHANT. EXE
③寻找 A2 1C 74 0C 1E 68 02 1F
④将 74 0C 改为 EB 0C
⑤存盘

CHAMPAGIN 2

①启动 PCTOOLS
②寻找解压后的 CPGAME. EXE
③寻找 2E 3B 06 D4 03 75 04 83 C4
④将 2E A3 D4 03 90 90 90 83 C4
⑤存盘

REACH FOR THE SKIES

用 UNLZEXE 将 CONTROL. EXE 解压
①启动 PCTOOLS
②寻找 02 C4 74 0F 80 3E AD 33
③将 74 0F.改为 EB 0F
④存盘

RED CREYSTAL

①启动 PCTOOLS
②编辑 MOD6. EXE

③寻找 0B C0 74 0B 1E B8 0F
④将 74 0B 改为 EB 0B
⑤存盘

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

用 UNLZEXE 将 EXECS 目录之中的 TD. EXE,TR. EXE 及 TS. EXE 解压
①启动 PCTOOLS
②寻找解压后的三个文件
③寻找 26 38 07 75 06 43 46
④将 75 06 改为 90 90
⑤存盘

RALLY 名车拉力赛

用 UNLZEXE 将 MENU. EXE 解压
①启动 PCTOOLS
②寻找 E8 89 76
③将 90 90 90
④存盘

SAM & MAX HIT THE ROAD

①启动 PCTOOLS
②编辑 SAM&MAX. EXE
③寻找 74 06 48 74
④将 74 06 改为 EB 06
⑤存盘

西游记外传

(1) 启动 PCTOOLS
(2) 编辑 INSTALL. EXE
①寻找 00 00 CD 13 72 06 B8 00 00 EB
(总共有三处,但只需修改第二次查找的一处就可以了)
②将 72 06 改为 90 90
③寻找 0B C0 74 13 1E 68 14 06
④将 74 13 改为 EB 13
⑤寻找 83 C4 08 0B C0 75 07
⑥将 83 C4 08 33 C0 90 90

(3) 编辑 WEST.EXE

①寻找 D1 E0 03 D8 8B 87 B6 25 89 46 FC 8B 46 0C 3B

②将 D1 E0 03 D8 8B 46 0C 89 87 B6 25 89 46 FC 3B

(4) 存盘

SUPAPLEX

①启动 PCTOOLS

②编辑 SUPAPLEX.EXE

③寻找 3B 0E 34 DE 75 06 C6 06

④将 75 06 改为 90 90

⑤存盘

武状元——黄飞鸿

用 UNP 将 MASTER.EXE 解压

①启动 PCTOOLS

③寻找 98 3B C8 74 0E FF

④将 74 0E 改为 EB 0E

⑤存盘

SUBWAR 2050

①启动 PCTOOLS

②编辑 SW.EXE

③寻找 8F 06 D7 F8 3B C3 74 0E

④将 74 0E 改为 EB 0E

⑤存盘

LEMMINGS (TRICIPLE)

(1) 启动 PCTOOLS

(2) 编辑 L2.RKO

(3) 寻找 74 CB 83 B8 0B 75 03 E9

(4) 将 74 CB 改为 90 90

(5) 寻找 75 03 E9 FF 00 E8 A9 1E

(6) 将 75 03 改为 90 90

(7) 寻找 72 9F 1E B8 45 75 50

(8) 将 72 9F 改为 90 90

(9) 寻找 72 95 E8 61 27 C7 06

(10) 将 72 95 改为 90 90
(11) 寻找 73 03 E9 6A FF 81 3E 1B A0
(12) 将 73 03 改为 EB 03
(13) 寻找 75 03 E9 5F FF 83 F8 02
(14) 将 75 03 改为 EB 03
(15) 寻找 75 03 E9 52 FF 83 F8
(16) 将 75 03 改为 EB 03
(17) 存盘

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALLPRO

①启动 PCTOOLS
②编辑 FB _ MENU. EXE
③寻找 74 DD 2B C3 5F 5E 5D
④将 2B C3 改为 33 C0
⑤存盘

TOM LAUNDRY STRATEGY FOOTBALL

①启动 PCTOOLS
②编辑 FOOTBALL. EXE
③寻找 55 8B EC 1E 41 F6 E8 6B C0 28 8B 16 F4 E8
④将 55 改为 CB
⑤存盘

NEOPAINT KER 2. 0

①启动 PCTOOLS
②编辑 NEOPAINT. EXE
③寻找 07 80 3E C6 0C 00 75 08
④将 80 3E 改为 C6 06
⑤寻找 09 80 3E C6 0C 00 75 05 9A
⑥将 00 75 改为 01 EB
⑦存盘

INCREDIBLE TOONS

①启动 PCTOOLS
②编辑 TOONS. EXE
③寻找 59 0B C0 75 05 9A 20 00

④将 75 05 改为 EB 05
⑤存盘

香 港 麻 雀

其密码对应如下：
P2:7 索　P3:5 索　P4:7 筒　P5:9 筒　P6:北　P7:2 万
P8:5 万　P9:2 筒　P10:3 索　P11:南　P12:4 索　P13:3 万

第十一章

部分游戏分类索引

一、模拟飞行

名　称	盘　数	简　　介
A10 轰炸机 TankKiller	[2]	最优秀的坦克杀手
F117A 隐形夜鹰战机	[1]	经典的飞行游戏，一展隐形机神威
直升机 LHX(斧式战机)	[1]	四种闻名世界的直升机，任您挑选
F15 二代	[1]	再次出击，亲临波斯湾
F19	[1]	一代名机，也培养了一代精英
叶格战机 Yeage	[2]	惊险的贴身缠斗，可不是现代飞机能体验
捍卫雄鹰 Falcon3.0 飞鹰战机	[8]	F16 一代银鹰，亲手驾驶最佳仿真
捍卫雄鹰任务版	[2]	配合原版使用，任务更复杂更逼真
红公爵 RedBaron Ⅱ	[4]	皇家空军所向无敌，单枪单炮闯蓝天
苏 25	[1]	引擎轰轰，机炮隆隆，枪林弹雨险中险
喷气战机 Jetfighter Ⅱ	[1]	风一般的速度，雷一般的威力
长空飞将 FightIntruder	[2]	翱翔长空，穿梭白云
直升机长空之战 Comanche	[8]	模拟飞行之极品，最佳画面仿真
超级支点式战机 Mig29M	[1]	动作流畅，装备精良 C.E.V
太平洋空战英雄 1946 Ⅱ	[4]	披星戴月勇往直前，掀起空战狂潮
天狼直升机 Gunship2000	[3]	最好的战斗直升机，深入敌后突发神威
蓝十字勋章	[2]	直冲云霄，急插敌营，英雄岂在乎枚勋章 M.C.E.V
357 战斗大队	[1]	二次大战任务更复杂更逼真
纳粹飞行秘史 Swotl	[2]	与纳粹王牌飞行员决一死战
紧急起飞 HarrierAssault	[1]	垂直起飞的战机，可在航空母舰上起飞
A10 轰炸机二代	[2]	坦克杀手永不淘汰，精致画面再度重温
F14 雄猫战机 TOMCAT	[2]	雄猫上天，必有倒霉鬼落地
陆空战将	[10]	无以形容的声光效果，但至少需 4M 内存及 30M 硬盘空间
超级堡垒(B52)	[1]	再现沙漠风暴之光彩
F15 Ⅲ	[7]	
陆空战将语音篇·任务篇	[3]	
特技岛	[7]	
驾驶飞机 SOPWITH	[1]	
X100 战斗机	[1]	
STRIKER 空中狼直升机	[1]	
F 保护城市	[1]	

ZAXXON 驾机穿城市	[1]	
模拟飞行游戏	[1]	
傲空神鹰 BIRD PERY	[1]	40 种世界闻名的军用飞机聘你打工
模拟飞行五代	[2]	全新的技术,平滑的曲线外观
模拟飞行五代任务版	[6]	细腻动人的画质,各式各样的飞机可供选择
旋风战斗机 TORNADO	[4]	翱翔在欧陆平原
陆空战将任务篇	[3]	与陆空战将联用
空中大对抗 AIRDUEL	[5]	可以由螺旋浆双翼机至 F16 喷射机选择的游戏
F29 战斗机	[2]	捍卫雄鹰任务版之二
米格 29 战斗机	[3]	
欧洲空战英雄	[3]	太平洋空战英雄的姐妹篇,93 年 11 月底上市。

二、空战射击

名 称	盘 数	简 介
氙星异形 Xenon Ⅱ	[1]	媲美沙罗曼蛇,挫败五大异形魔头 M.C.E.V
决战中国海 DR2001(拂晓攻击)	[1]	想进攻大陆? 有胆就放马过来 M.C.E.V
银河飞将 WingCommander	[5]	超级三维画面,美国引起轰动
银河蜜蜂 Galactix	[2]	整整一百关,技术与勇气的考验
爆笑出击	[2]	笑破肚皮的射击游戏,画面精致幽默
银河飞将二代 Wing Ⅱ	[8]	再破票房记录,星际大战身临其境
星空决战 Epic	[6]	电影版,数百种战舰逐一上场缠斗
X 翼星空战舰 X-Wing	[6]	挑起星球大战,电影版科幻巨片
星际七号 S7	[1]	驾驶星际战车,迎战外星巨霸
空中鲨鱼 SkyShark	[1]	空对空,空对地,目不暇接
激战 M 星云 Starcontral	[1]	多种飞艇,各有特技,可两人对打 M.C.E.V
幻象雷电(软盘试玩版)	[1]	画面眼花缭乱,直逼大型电玩效果
星际战将	[2]	
印加帝国	[16]	神秘的印加帝国由你来传承
幻象雷电	[5]	画面眼花缭乱,直逼大型电子游戏机的效果
1942 战鹰	[1]	
百战铁翼	[1]	
ABM 反陨石导弹	[1]	
CROSS FIRE 十字火力	[1]	
炮击飞行物	[1]	
BTLZONE 空战	[1]	
无限地带 ZONE 66	[1]	极品的射击游戏,只能用于 386 以上机种
坦克大战	[2]	从北非到南欧,铁甲滚滚与纳粹决一死战
GATE WAY 冲出黑暗天地	[4]	好景不常,地球上出现一个邪教派...
X 翼星空战舰任务片	[1]	24 个新任务,难度增加
银河么掠船 PRIVATEER	[6]	比银河飞将更佳,象陆空战将一样美
B 翼星空战舰任	[1]	反抗军最强最神秘的武器,20 项新任务
飞蝶	[1]	
SOLAR WINDS THE ESCAPE	[1]	乘风者
RAPTOR 雷火战机	[2T]	(黑暗的呼唤)

三、模拟驾驶

名　称	盘　数	简　　介
一级方程式赛车 GP&GPC	[1]	汽车与摩托车任选，十几条世界著名赛道
旧金山警车 CiscoHeat	[1]	警车城市越野赛
城市赛车 TurboOutRun	[1]	美女作伴，横越全美国 M.C.E.V
旅行赛车 OutRun	[1]	驰骋郊外，畅游原野乡镇
雷霆坦克 SteelThunder	[1]	决战野外，直冲一线 M.C.E.V
特技驾驶 StuntDriver	[1]	十一种跑车多条跑道，仿真度高
U 式海狼潜艇	[1]	由水面战到水下战，操作简便动作流畅 M.C.E.V
M1 坦克实战 BattleTank	[1]	多种任务多种武器，孤军作战直捣敌巢
潜艇 688	[1]	协调潜艇各部分工作，突然袭击措手不及
海狼潜艇 Wolfpack	[1]	海底舰队攻防战，几十种型号可选并建队
场地狂车 Lndianapolis500	[2]	场地赛车最佳仿真，名手级的较量
人车一体 Car&Driver	[5]	十种世界名车，终于有幸一坐，场面豪华
M1 坦克雄风	[1]	即讲战略又讲战术，短兵相接拼死活 M.C.E.V
狂飙游龙 Road&Track	[1]	万宝路大赛真实再现，玩命的感受
名车试验赛 TestDrive Ⅱ	[1]	世界名车的试验场，画面精致平滑
死亡潜航 Silent(二战潜艇)	[1]	又一次默默地出发，无声中战场已经拉开
大海战	[5]	二次大战时英德海战纪事
疯狂车手 CRAZY	[1]	
ATCTIC FOX 极地之狐	[1]	可用于单显，CGA
Super Off Road 霹雳飞车	[1]	
疯狂赛车 Ⅱ	[2]	
BATTER TANK 坦克	[1]	
重型坦克：战斗篇	[1]	EAVY METAL TANK
摩托车比赛 THE CYCLE	[1]	
汽车大奖赛	[1]	
MOON BUGS 月球虫	[1]	
狂野犬风车手 CC3	[2]	6 个人选，从美国西海岸到东海岸
特遣舰队 TASK FORCE	[7]	1942 年南太平洋瓜达康纳之战
海战雄风	[2]	一个以二战太平洋战场为背景的海空协同作战之海战模拟
SPEED RACER 赛车	[3]	优美的卡通画面，有趣的撞车比赛
RALLY 超级越野赛车	[5]	驾着名贵赛车，行驶在实景拍摄，电脑处理的田野上
炮艇 GUNBOAT	[1]	
DEATHRACK 死亡赛车 CGA	[1]	

四、教学/益智

名　称	盘　数	简　　介
世界常识 PCGLOBE V3.0	[1]	各国人口，经济，地理，国歌等众多信息
世界地理 PCGlobe5.0	[1]	各国人口，经济，地理，国歌等众多信息
医生也疯狂 Life&Death	[1]	给人开刀是什么滋味？有胆便一试哟 M.C.E.V
卡通制作 Cartoons	[2]	看卡通不如画卡通，背景人物一拼即成

英语蹦蹦跳 WordRescue	[1]	跳呀跳呀跳，游戏学习两不误。
星空奇观 SkyGlobe	[1]	准确的家中天文台，下雨也能放眼星空。
英文快打 TT	[1]	由简至深，循序渐进，自动统计学习效果。
模拟地球	[1]	M.C.E.V
模拟生命	[3]	自选物种，自由发挥，让你体验上帝造世界的辛苦
大脑博士城 Dr. Brain	[4]	最具挑战性的智力游戏，高智商的测验
模拟城市 SimCity	[1]	建一个城市不难，管好一个城市可不容易 E.V
月球基地 MoonBase	[1]	建立一个合理的空间站
铁路 A 计划 A－Train(中文)	[3]	从无到有，铁路干线来之不易
铁路 A 计划开天劈地篇	[1]	白手起家，铁路大亨来之不易
流行歌曲欣赏	[1]	
超级英文填词	[1]	
超级电脑神算：赖布衣(中文)	[2]	算命占卜不求人，风水宝地电脑来。
DONKEY 驴	[1]	
Windows V3.0 游戏	[1]	
魔术彩球游戏 V1990	[4]	
ATOMIX 原子总动员	[1]	
决战俄罗斯(积木游戏)	[1]	
PSI 人体生物钟	[1]	
海龟功能	[1]	
SWEET－PLOT 画图表演	[1]	
音乐表演	[1]	老歌老曲老魅力。
跳棋	[1]	
康乐球	[1]	
汉字未来算命法	[1]	
汉字诸葛亮算命法	[1]	
机械手	[1]	
打苍蝇	[1]	
算术游戏	[2]	
画头像	[1]	
小黄蜂	[1]	
围追堵截	[1]	
求爱者	[1]	
怪兽算术游戏	[1]	
画脸蛋游戏	[1]	
魔方大观	[1]	
旅行者游戏	[1]	
故事机器	[1]	
夜航	[1]	
熊猫	[1]	
截止期限游戏	[1]	
酒吧间	[1]	
CENTIPED 游戏(蜈蚣)	[1]	
GALAXIAN 银河	[1]	
TETRIS 积木	[1]	
美女拳	[5]	儿童不宜！

美女棋	[1]	儿童不宜!
TET V4.2 双人积木游戏	[1]	
LADYLOVE 禁忌游戏(中文)	[5]	儿童不宜!
模拟农场	[2]	模拟类的好游戏
美女综艺大集合 QUIZ	[4]	儿童不宜!
家族勇士 Simpsons	[2]	
仓库世家 BOX	[3]	儿童不宜!
美女终结者	[7]	儿童不宜!
星河偶像	[16]	在 Windows 下运行
亚纪子	[3]	儿童不宜!
美少女战记	[7]	儿童不宜!
PENTHOUSE 拼图游戏	[1]	
美女梭哈	[4]	儿童不宜!
天蚕变	[2T]	<禁忌游戏>之续 儿童不宜!
模拟农场(中英文双语版)	[3]	
扑克占卦	[2]	繁体中文版
角子老虎机	[2]	
魔石神姬传	[3]	儿童不宜
新美女拳	[3]	儿童不宜

五、棋牌乐

名称	盘数	简介
立体中国象棋 Chess Ⅱ	[1]	搞笑中暗藏杀气,一不小心脑袋落地
锄大帝 Big2VGA	[1]	一对三,鹿死谁手尚未定
围棋大全 Go	[1]	最有智力感的围棋游戏
立体国际象棋 Chess88 V2.0	[1]	短兵相接,不是你死就是我活
欢乐城市 HappyCity	[5]	当一回城市猎人,体验一下欢乐城市
奇人黑桃二 Big2	[1]	口袋里突然有了钱我会去干吗? ——赌! M.E.V
脸谱积木 Faces	[1]	让破碎的脸再愈合,管它男女老少配不配
赌神	[3]	六种赌法随你挑,不必花钱逛赌城 E.V
台湾魔点 Taiwan	[1]	骰子里自有天地
将族 ChineseChess	[2]	中国象棋最高智力版,六大象棋族等着你
桥牌 Bridge	[1]	人脑不如电脑,电脑不如猪脑
香港麻将 HKmj	[3]	五湖四海皆有牌友,人情味十足不可不搓
跳棋快乐园	[1]	快快乐乐走跳棋
Windows 游戏集之一	[3]	含拱猪、俄罗斯方块等智力游戏
玩具兵棋 Twar	[2]	全动感的兵棋游戏,高分辨率图形实在逼真
立体俄罗斯 Block	[1]	俄罗斯积木又一新奇版本
西洋棋王	[2]	
经典明星扑克	[5]	
桥牌 VGA	[3]	
超级弹珠王	[1]	
自建弹珠台	[1]	
疯狂西洋棋	[16]	

CHESS 中国象棋	[1]	
GO 围棋	[1]	
STRATEGO 新军棋	[1]	
四川麻将(中文)	[1]	
Grand Slam Bridge Ⅱ 桥牌	[1]	
麻将游戏 MJ(中文)	[1]	
立体台球 3D POOL	[1]	
五人美女扑克	[2]	
中文桥牌	[1]	
象型国际象棋	[1]	
扑克	[1]	
欢乐麻将(台湾大宇公司)	[4]	
四人十三张麻将	[1]	
自建弹珠台	[1]	自己装一台波子机如何?
七彩梦幻波子机	[1]	花十元买一台波子机,实在太好玩了!?
麻雀俄罗斯	[2]	中国的千年国粹遇上俄罗斯的疯狂方块
奥林桥牌	[3]	人工智慧新突破,叫牌与打牌均达到专家水平
华尔街股市风波	[7]	玩玩华尔街的股票,炒炒美金,发发大财
扑克俱乐部	[3]	前所未有的扑克益智游戏, 人工智能
决战西洋棋 4000	[8]	
PINBALL 弹珠台	[1]	
麻雀学园 MAJANG(中文版)	[1]	虽不会赢到真钱,也不必担心输个精光
国际象棋	[1]	
台湾十六张麻将	[6]	支持语音卡。别让电脑久等,牢骚骂架也是常事
超级麻雀学园	[2]	
锄大 D	[15]	
BRIDGE 桥艺大师	[1]	
麻将学园海外版(中文)	[6]	
香港麻将(中文版)	[5]	
四川省 Ⅱ(麻将配对)	[3]	
棋王 BATTLE CHESS	[12]	

六、体育运动

名　称	盘　数	简　　介
高尔夫 Golf	[1]	在日本一场 18 洞是 200 美金! 现在可方便了,不要钱!
三维桌球 Pool	[1]	多种比赛制式,鸟瞰全局,一杆定乾坤 M.C.E.
美国职业篮球赛 NBA	[1]	体验体验梦之队的战斗! M.C.E.
意大利世界杯足球 Soccer	[1]	手指代替脚趾,照样驰骋球场
绅士双打网球 GreatCourts	[1]	画面精致逼真,难简正适宜
职业棒球 HardBall	[2]	动作发挥淋漓尽至,一尝荣耀归来之感
意大利足球赛 Italy90;C.E	[1]	随队出征意大利,岂可苟且而回 C.E.
名流高尔夫 Link386	[4]	模拟运动类顶级之作,386+4MRAM 方可玩
加州运动会	[1]	夏季水上运动大全,滑翔,冲浪,风帆... M.C.E.V
篮球王—乔丹 InFight	[2]	真人扮演,动作神奇流畅,全三维视角

拳场风云 Box	[1]	体会一下职业拳击手的失败与成功
嚣张拳王 4dBoxing	[1]	三维场景三维人物,动作流畅视角灵活 M.C.E.V
空手道小子	[1]	苦练空手道,一朝称霸街头
夏季奥运会	[1]	
ONE ON ONE 双人兰球	[1]	
GOLF 世界杯高尔夫球赛	[1]	
POKER2 人扑克	[1]	
方块奥运	[2]	
高尔夫球 LINKS	[2]	
中华职棒(中文)	[9]	漂亮的一击,全垒打 19 支,打击率 0.347,打点 47 分
顶球 Arcado Volleyball	[1]	
游戏大全	[1]	
十项全能	[1]	
卡西诺	[1]	
BIG TOP 杂技游戏	[1]	
台球	[1]	
滑雪 SUPER SKI 2	[1]	
潜水找宝	[4]	DISCOVER OF THE DEEP
赛马	[4]	千里马难寻,不如亲自动手养育
自制游乐过山车	[1]	
冰球大赛	[4]	
RACE CAR 93 赛车	[1]	
ARK 弹子球	[1T]	
SOCCER 足球	[1]	既可玩室内赛,又可玩室外赛

七、打斗动作

名 称	盘 数	简 介
格斗风云 Fighter	[2]	武林向来风雨多,六名高手谁敢称第一
谍报飞龙 GuySpy	[3]	十一关不同画面,关关精彩难斗
快打至尊 StreetFighter Ⅱ	[4]	八名斗士各显绝招,惊天动地风靡全球
双截龙:街斗	[1]	
双截龙 DoubleDragon Ⅱ	[1]	任天堂机的忠实移植版,可双打
战斧 GoldAxe	[1]	街机移植版,精彩画面及魔法绝无失真
霸王神剑 Rastan;C.E.V	[1]	一剑在手,扫平天下恶魔
蜘蛛侠 SpiderMan	[1]	根据同名卡通片改编,动作拳拳到肉 M.C.E.V
忍者龟 Turtles	[2]	忍者神龟跃入电脑,忠实原作动作激烈 M.C.E.V
武将 Samurai	[1]	天下第一刀
西游记之大闹东海 Monkey	[2]	老孙去东海一游也,虾兵蟹将能奈我何
激斗战士 Fighter	[5]	机器战士开始毁灭地球,谁能拯救世界
四技武道馆 Budo	[1]	日本武士道四大绝技一日学会,迎接挑战
快打旋风 StreetFight Ⅰ	[1]	街霸的前身版,特快打斗
快打至尊 SuperFighter	[4]	各国要人逐一被杀,八名斗士挑战三魔王
蝙蝠侠 Batman	[8]	人物动作场景逼真,看电影般的感觉 VGA
铁甲威龙	[4]	同名电影改编,机器警察再建功勋 M.C.E.

荡魔平妖录	[3]	快马加鞭，除魔闯关
兽王记 Beast	[1]	亦人亦兽，斗鬼斗神 M.C.E.V
波斯王子二代 Prince Ⅱ	[4T]	王子再次出马，场景华丽，关关精彩耐玩
回到未来 BackFuture Ⅲ	[1]	马车突然脱缰而去，追！
另一个世界	[3]	醒来时处于恐怖的森林，不打是出不去了
龙穴历险记	[7]	公主、巫师、勇士，优美的神话世界
三国志之武将争霸	[3]	关羽赵云十多名武将各呈绝招，武打激烈
天使角力赛	[2]	十余名美丽性格少女角斗场上一展英姿
森林大冒险	[1]	飞刀神勇
太空英豪Ⅱ复仇记	[4]	
魔道子	[5]	根据中国古代神话改编
消灭害虫 EXTERMINATOR	[2]	
爆笑出击(中文)	[3]	
超级魂斗罗(街机移植)	[1]	
START 星球大战	[1]	
终极警探:整顿街区	[1]	
终极警探:垂死挣扎	[1]	
终极警探:电影版	[1]	
AXE of RAGE 魔斧	[1]	
勇者斗恶龙	[1]	
捉鬼敢死队	[1]	
ALIEN 越国境行动	[1]	
超级火凤凰	[1]	
炸弹小子	[1]	
怒火拳王	[1]	
SHINOBI 超级忍者	[1]	
MEGA MAN 洛克人	[1]	
Bruce Lee Lives 李小龙传奇	[1]	
RICK DANGEROUS Ⅰ步步杀机 2	[1]	
DUKE 冒险人	[1]	
BOX 拳击	[1]	
破坏神	[3]	
金属变色龙游戏 METEL MUTANT	[2]	
飞翔传说(中文):武者之旅	[7]	
天外剑圣录(中文)	[6]	
武士道	[1]	
MOON PATROL 月球战车	[1]	
PANGO 推砖	[1]	
侠客英雄传	[1T]	
CABAL 飞越死亡线	[1]	
BEETRIS 蜂窝积木	[1]	
RASTAN 野岭杀鬼	[1]	
Operation Wolf 野狼行动	[1]	
打老虎	[1]	
星球大战	[1]	
毛毛虫	[1]	

海龙	[1]	
捉鬼游戏	[1]	
小鸟游戏	[1]	
太空指挥官游戏	[1]	
COSMIC CRUSADER 宇宙十字军	[1]	
吃豆子	[1]	
淘金者	[1]	
穿山甲	[1]	
爆笑海底城	[1]	小企鹅冰下闯关,陪女玩家度过空闲之佳作
失落的维京人	[2]	三人行,一条心,各展长,闯关去
梦幻勇士	[1]	一只神鸟飞翔吧
黑旋风 ZOOL	[1]	鲜明亮丽的色彩,活泼可爱的背景,来自 N 次元时空的忍者
白浪忍者	[2]	
双人格斗	[2]	
鹰巢 Into the Eagle's Nest	[1]	
SPECTRE 一级战士	[2]	
SPACE HULK 太空监狱战	[3]	
ROBOCOD Ⅱ 超级占士邦 Ⅱ	[1]	
激光坦克 LASER FANK	[3]	
GUNBOAT 炮艇	[1]	
BLANK STONE 黑石	[3]	
魔鬼终结者	[2]	
影子的呼唤	[5]	RAPTOR CALL OF THE SHADOWS
西游记外传	[5]	
LOADRUNER 警察抓小偷	[1]	
眼镜蛇任务 COBRA	[6]	儿童不宜,暴力 100 分
妖魔道	[9]	
炎龙骑士团:邪神之封印	[6]	
STREET FIGHT Ⅱ 街头霸王	[5]	12 人版
魔神锅 SUPER CAULDROM	[1]	

八、战略谋略

名　称	盘　数	简　　介
三国演义	[3]	三国演义古籍百读不厌,何不亲身体验 M.E
隋唐群雄传	[2]	乱世出英雄,天下谁一统天下 VGA
楚汉之争	[1]	四面楚歌之际,胜者为王败者为寇 M.E.V
波斯湾风云 FightCommand	[1]	再掀海湾战争一幕,历史会否改写
银河帝国传 GalaxyEmpire	[1]	星际间也不太平,帝国能否重建
大时代的故事	[2]	假如历史由你重写,北阀战争会有何结局 VGA
罗马大帝 Centuion	[1]	从古罗马出发,征服地中海指日可望
春秋争霸传 HF1	[3]	春秋群雄争霸,只能枪杆子里面出政权了
帝国的光荣	[1]	
核战狂人梦 NuclearWar	[1]	核按扭终于被按下了……
银河舰队 GalaxyFleet	[2]	这次面对的可是外星侵略者

赤龙反扑(三国志Ⅱ之续集)	[2]	三维画面,战场广阔,短兵相接两将单挑
天使帝国 Angel(中文)	[4]	天使也打仗,人物美丽有个性,画面幽默,一路笑到底
天下统一	[1]	谁都想统一天下,可没人办到过
超级大战略 SuperWar	[1]	用现代武器打仗可不是件容易的事 E.V
北欧战国志	[1]	到欧洲去打打仗,别有特色
纵横七海	[5]	搞笑版战略片,农夫下西洋
三国志Ⅱ中文版	[4]	KOEI 最耐玩之战略片,日文菜单全部汉化
元朝秘史	[4]	KOEI 公司又一战略巨片,媲美三国志Ⅱ
全球战略 CommandHQ	[1]	称霸全球想也别想,不过纸上谈兵也无妨
海陆攻防战 Rampart	[1]	沿海地带是战略要地,如何攻又如何守呢
大战略 War	[4]	完全版的大战略,关数多,任务全
沙丘魔堡Ⅰ皇朝建立	[4]	新的星球需要开拓,新的敌人需要对付(序幕后等 15 分钟)
水浒传	[1]	KOEI 中文版,人物众多菜单功能齐全 M.C.E.V
红色帝国警世录	[5]	戈尔巴乔夫已经够麻烦了,反正虱多不痒
文明帝国	[2]	国外游戏排行榜上四强之一
中东战争	[1]	
欧洲战场 CLESH OF STEEL	[1]	
太空牛仔	[1]	在 WIN& 网络和 DOS 下占领太空
帝国大反击	[4]	帝国的光荣下集,改写海战史的巨作
3D—DEMON 立体魔鬼	[1]	
HARD HAT MACK 搬运工	[1]	
异星战云	[1]	
BARBARIAN 野蛮人(猿人泰山)	[1]	
STORMLORD 风神传说	[1]	
TIMES of LORE 时间传说	[1]	
INTERCEPTOR 银河风暴	[1]	
大富翁 THE RICHMAN (中文)	[2]	
台北梦幻几何	[2]	
DUNE 沙丘魔堡(香料)	[2]	
SUMMER STORY 夏日物语	[3]	
台海防卫战(中文)	[1]	
封神演义(中文)	[3]	
CDMAN 立体吃豆游戏 V89	[1]	
地下帝国探险	[1]	
快迷宫	[1]	
中途岛海战	[1]	
警察抓小偷	[1]	
跟踪追击	[1]	
塞尼亚历险记	[1]	
克劳斯洞穴探险	[1]	
SOKOBAN 俄罗斯方块	[1]	
成人游戏	[2]	
巴顿之逆袭	[3]	不要死守任何一条战争原则,要随机应变。
战狗(危城争霸之续)	[1]	必须与 Y54 危城争霸配合使用
完美将军	[4]	一个玩家叫好的战略游戏。
上古神兵[西文]	[2]	荣登 CGW 全美战略游戏榜首,古今英雄齐赞吧,上古神兵

上古神兵[中文]	[2]	全美独领风骚，你将成为全世界最伟大的征服者
一次大战 CREAT WAR	[4]	难忘的 1914 年到 1918 年
俄国战争 WAR IN RUSSIA	[1]	俄国战争
最高统帅 HIGH COMMANDER	[2]	扮演同盟国或德国的最高统帅，在军事经济政治决策
银河飞将军校	[4]	
象棋精选	[1]	
模拟城市 2000	[2]	
大战略 I	[5]	
新警察故事	[5]	
九五真龙	[7]	
邪神大地	[4]	
魔宫救美	[6]	
魔幻小子	[1]	
顽皮法师西蒙 Simon	[3]	
梦游惊魂记	[3]	
顽皮小精灵 3 代	[5]	
美少女梦工厂 I 代(中)	[10]	
三国志Ⅳ	[5]	
MONSTER BASH 怪兽狂欢会	[1]	
模拟生命	[2]	
赌城 TRUMP CASTLE3	[10]	
DYNA	[1T]	
超级大战略(中文版)	[2]	
神之大地(DOS/V 中文版)	[4]	
项刘记(DOS/V)	[5]	
三国志 I (中文版)	[2]	
新七颗龙珠	[4]	

九、枪战

名　称	盘　数	简　介
枪林弹雨 Cabal	[1]	单枪闯关，还得应付坦克飞机 M.C.E
罪恶浪潮 CrimeWave	[3]	总统女儿被绑，英雄重披战袍，真人扮演
火箭筒战士 CDown	[1]	深入敌穴，过关斩将 M.C.E
空降兵 AR(野战排)	[1]	只身空降，横闯敌营，不达目标誓不归 M.C.E.V
决战希特勒 Wolf3D	[1]	让希特勒也尝尝什么叫血腥和暴力
铁血战士 Predator2	[1]	电影改编版，枪战街头，火爆激烈
纽约大逃亡 NYWaiors	[1]	扫平暴徒，突围纽约 M.C.E
教父	[2]	
时空战士	[1]	
WOLF3D6 消灭希特勒	[3]	
命运之矛	[3]	
太空监狱 SPACE HULK	[4]	星际废船被一种生物占领，并攻击其他飞船
海豹突击队	[2]	尝尝当海军特种部队的滋味吧，80 个任务 7 大类
侏罗纪公园	[5]	到上古时代的公园去追杀恐龙

CATHER TENDER 凯莎保护者	[2]	3D 射击游戏
毁天灭地 RAMPAGE	[7]	攻占外星人的基地
德军总部 DOOM	[4]	荣获枪战游戏排行榜第一、第二、第三名
DOOM 成人版	[2T]	配合 V1.0 使用。儿童不宜!
DOOM 德军总部 Ⅱ	[4]	需 6M 内存,12M 硬盘空间
DOOM Ⅱ 毁灭战士	[8T]	画面鲜血淋漓,肢离肉碎,非三级片的儿童不宜!

十、策略

名　称	盘　数	简　　介
重金属变形龙 Metal	[1]	恐龙、坦克、机器人随时可变形
猿人恐龙记 Prehistorik	[1]	手拿狼牙棒,面对的却是恐龙 M.C.E.V
西洋封神榜 Gods	[1]	九二年台湾最佳之一
百战旅鼠团 Lemminge	[1]	旅鼠大迁移,千辛万难始过关
波斯王子 Prince	[1]	公主被巫师囚禁,王子持剑闯入魔堡 M.C.E.V
南北战争 Taton	[1]	美国南北战争是否会有另一种结局 M.C.E.
未来战争 FC1	[1]	五个三维游戏集锦
淘气小子 Nicky Boom	[1]	动作游戏精品 M.C.E.V
变形金刚 Thexder	[1]	时而机器金刚,时而变形飞机 M.C.E.
兰博三代 Rambo Ⅲ	[1]	打出敌穴,无敌战车一扫残兵 M.C.E.V
大富翁 Richer	[1]	地产、股票、银行,这就是大富翁的生活
外星大富翁	[1]	中文棋类游戏
异想天开 ManHole	[3]	卡通式的人物,梦境般的情节
禁止行星 Cosmo	[2]	卡斯默来到一个陌生的星球上,处处陷阱
围城 Volfied	[1]	敌人好嚣张,冲出去,围死它
射波波 Ball	[2]	好大波! 射一枪变两个,两枪变四个,哇!!!
唐老鸭淘金记 Duck	[1]	唐纳叔叔带着三个小唐纳开始了淘金史
银河少将四代 Keen4	[2]	机灵的银河少将这次将遇到更多的麻烦
顽皮小精灵 Gob	[2]	一个真正考 IQ 的游戏,绞尽脑汁也不够
兔子罗杰 Roger	[5]	一个充满想象力的迪斯尼乐园
大富翁环游世界 RichVGA	[1]	强手棋从纸上走进了电脑,竞争更激烈
雪山野人 Colorado	[1]	荒天野地,孤身一人
人狼泰山 Targhan	[1]	遍寻羊皮地图,展开毁天灭地行动
大富翁豪华版 Rich Ⅱ	[2]	场景广阔,人物众多,机会卡决不重复
疯狂双响炮 Crary	[2]	尝一尝把学校炸得天昏地暗的感觉
坦克战棋 Tanks	[1]	地形起伏,小小坦克闯天下
美少女梦工厂 Princess	[5]	把一个小女孩从十岁培养到十八岁
奇妙大百科	[1]	复杂的机构只差一点便能运转,谁能解决
神勇毛毛虫	[1]	毛毛虫也移民,快帮它们来过关
真红的杀意	[3]	侦探故事,夏日物语的续集
忍者猿人 Caveman	[3]	幽默夸张的新版猿人恐龙记,画面优美
神奇口袋 Pocket	[1]	口袋里有一个神奇的世界,有正、也有邪
小鬼当家 HomeAlone Ⅱ	[3]	凯恩与父母在纽约失散了,不幸又见对头
上班一族 Jones	[1]	模拟人生,能赚也能花
华尔街大商家 WallStreet	[1]	华尔街动荡不安,机遇一去不再回

上帝也疯狂 Populous Ⅱ	[5]	上帝制造了人类,人类却毁灭自己
疯狂滑板 Roll	[2]	脚踩滑板,勇往直前闹街头 M.E.V
铁路大亨	[1]	从小老板到跨国大亨,竞争是残酷的 M.C.E.V
美国鼠潭	[3]	
超少女	[3]	
顽皮小精灵Ⅱ代	[3]	正考 IQ 的游戏,绞尽脑汁也不够
恐龙战争	[3]	
TOMAHAWK 印第安战斧	[4]	
COUNT DOWN 回到史前	[3]	
CIVILIZATION 模拟生命	[3]	
三国志增强版(不死版)	[4]	
隋唐演义 TMARK ICE(中文)	[1]	
疯狂医院(中文)	[4]	
圣城传说	[1]	
LOADER RUNNER 警察抓小偷	[1]	
东京都第 24 区	[3]	
航空大亨	[1]	左控全球航空网,右握港币千万张
多情药师酷牛仔	[7]	美国西部的神枪手
危城争霸 CSIEGE	[2]	功城战之经典
罗马战记 COHORT	[1]	宏观到微观,排兵布阵也是一大学问
原人恐龙记 PREHISTORIK	[1]	手拿狼牙棒,面对的却是恐龙
鬼屋魔影Ⅱ代	[2]	
卡耐基人生指南	[4]	并非算命的算命
二次世界大战 World War Ⅱ	[2T]	
大航海时代Ⅱ(日文 DOS/V)	[6]	
美女物语	[2]	
富甲天下 RICHSKY(中文)	[2]	三国名将争天下

十一、角色扮演

名　称	盘　数	简　　介
侠影记	[3]	M.C.E.V
警察故事 PoliceQuest Ⅲ	[5]	
勇者斗恶龙 DragonFight	[1]	
如来金刚拳 Book	[3]	
幻想空间 Larry Ⅴ	[8]	
中国之心 HeartOfChina	[6]	超级冒险游戏
魔法门 MightMagic Ⅲ	[4]	中文立体真三维,超级冒险游戏 M.E.V
空间历险 SpaceQuest Ⅳ	[6]	
圣域传说 MysticZone	[2]	
古堡禁地 Elvira	[4]	
吞食天地	[3]	
侠盗罗宾汉 Robin	[7]	超级冒险游戏,无需输入英文,一鼠定乾坤
魔神战记	[2]	
创世纪 Ultima Ⅶ	[8]	

轩辕剑(中文)	[1]	挥刀、挥拳、挥法术,打得鬼怪粉身碎骨 MY
国王秘使 King's Quest V	[8]	
大盗卡门 Carmmen	[5]	
亚特兰蒂斯之谜 Atlantis	[9]	
神州八剑	[2]	中文冒险游戏 M.E.V
神龙传说 Drakkhen	[3]	
异血 BadBlood	[1]	
亚瑟王传奇	[3]	
匕首疑云	[6]	
笑傲江湖	[8]	
黑暗之蛊 DarkSeed	[9]	
魔异入侵 Coin	[5]	
火星备忘录	[6]	
决战皇陵	[5]	
圣城劫	[2]	
射雕英雄传(试玩版)	[2]	
失落的封印	[5]	
魔眼杀机Ⅱ血战札诺尔	[5]	
绕着雨林跑	[5]	
三界喻	[3]	
恋爱试验场	[6]	儿童不宜!
小辣椒时空冒险	[6]	
卡兰迪亚传奇	[5]	
南宋英烈传	[2]	
英雄女传 FASCI	[4]	
罗马 ROME	[3]	
LOST IN L.A 迷失的洛杉矶	[4]	
福尔摩斯[中文版]	[8]	
魔界召唤[中文版]	[4]	
恶魔禁地	[6]	
创世纪七—巨蛇之岛	[9]	
风林火山	[4]	
威利奇历险记	[7]	所有的人物,背景全部人工绘制,逐页扫描,画面极美好
英雄传奇 Ⅱ	[6]	3D 立体角色扮演
伊卡斯特传说试玩版	[1]	中文立体 3D 45 度角,画面的绘制相当细致!
异域奇兵	[2]	中文冒险游戏,内容非常幽默
地下创世纪	[6]	
伊斯汉传奇	[2]	
错体奇航	[10]	
疯狂主宰	[3]	
勇士传奇	[4]	
CONAN 王者之剑	[3]	
聊斋志异(中文):幽谷传奇	[2]	
魔胎(中文恐怖游戏)	[3]	
蝙蝠侠再显神威 BATMAN	[8]	
武林奇侠传(中文)	[4]	

梦城兔福星 ROGER	[5]	
黄色寻宝人 SIERRA	[3]	
超人战纪(中文版)	[5]	
Castic Vania 恶魔城	[1]	
国王探宝	[1]	
疯狂时代 V	[7]	一个倾斜的世界,过去,现在,将来封入一瓶酒
KGB 秘密警察	[3]	20 世纪的锦衣卫,KGB 之秘密大曝光
SYNDICATE 流氓企业	[5]	充满百万火药味的一个以争夺世界统治权的故事
腊像馆之秘	[4]	吓死人不偿命
魔法大地	[4]	赶快找回封存的八把魔法钥匙“古之匙”
射雕英雄传正式版	[10]	您将来扮郭靖那楞小子,习盖世武功,娶娇妻回家
魔谜	[2]	
时空异变	[6]	一次意外的核事故,把核材料撒落在世界各处
战国策	[2]	滚滚风尘,中原逐鹿,运筹帷幄,成败在卿
魔鬼的女儿	[6]	电影剧本互动式操作系统,DOS/WIN 可用
魔法门外传	[9]	是不同的怪物,新的谜题和一段未完成的冒险
魔法门外传 I	[10]	是不同的怪物,新的谜题和一段未完成的冒险
蓝色警力	[8]	警察新手为父报仇,十年不晚
维京勇士	[6]	
万里长城之边城奇侠	[5]	以秦始皇时代为背景荒谬故事,自始至终绝无冷场
风尘三侠之金箭使者	[3]	搞笑片,三名年轻人好打抱不平,成为笑话
性感战士	[3]	全新型态的角色扮演游戏,融合扑克游戏的格局
BLOOD STORE 血石	[2]	
DARK SUN 黑太阳	[5]	一个被太阳烧红的大陆,突变的怪物到处游击人类...
地下墓窖之诅咒 TENOR	[2]	3D 画面,18 层地狱,易难度可选
沙之器	[2]	
福尔摩斯侦探社	[4]	
魔法世纪(中文)	[6]	创世之神的肉体演化的民族和造物之神的恶念衍生的魔人之战,您要找齐 15 名英勇伙伴对抗魔军
机甲之梦	[9T]	梦幻的行程,荣耀与财富的大门为你敞开,何不在此磨 练武艺,看看谁是真正的“武林至尊”。
变影法师	[5]	4MB,四家公司合力之作. 3D 精致画面,变形技术
魔影哈雷	[7]	象这样气氛令人震撼的推理游戏,每 76 年只能出现一次
XANTH 世界奇幻游	[4]	管世界的两位魔神耶和华与撒旦对人类能力的打赌
大明英雄传	[7]	
武状元——黄飞鸿	[8]	根据电影改变,随处可见的解谜游戏
西游记外传	[6]	革命尚未结束,和尚仍需拼搏!
大陆传奇——灭之使者	[3]	未知的召唤前往奇幻大陆,探索无人知的奥秘
失去的光阴	[12]	
黑暗武士	[11]	
神剑风魔 ZELIARD	[1]	
万能神探	[5]	
魔眼杀机 I 隐月传奇	[3]	内容极为丰富,有多层的坟墓,地堡迷宫和长廊
鬼屋魔影 InDark	[5]	猛鬼出闸,生人避开.
福尔摩斯之雨夜传奇	[10]	狡猾的凶嫌哪里逃,勇破世纪大奇案.

圣战奇兵Ⅳ	[1]	冒险,动作,电影版
新幻想空间	[3]	
邪神传说(中文版)	[2]	
吞食天地Ⅰ(中文版)	[6]	代替刘备统一天下杀掉曹操,不正是众人所望?
乱世伏魔录(中文版)	[3]	横跨人、神、魔三界,即时战斗系统立刻发生作用
国王密使Ⅵ	[11]	王子发现自己心爱的公主落入奸人之手……
猴岛小英雄 Monkey Island	[2]	
寻找明星国王 Search King	[2]	
大海盗	[5]	
江湖外传(中文版)	[5]	江湖险恶心难测,任我自在真英雄
亚卡尼王国:天命之剑	[4]	游戏外观上与魔法门极为相似,操控却不相同
异域奇兵	[6]	
YO! JOE! 平魔荡妖	[1]	
轩辕剑Ⅰ	[10]	
火舌回闪	[3T]	波期王子Ⅰ之续作
RAGS OF RICHES 钞票强强滚	[7T]	实际炒股太凶险,电脑炒股笑哈哈!
黑暗王座(中文版)	[11]	女巫得到了"冥府面具",国王遭殃了
警察故事Ⅳ	[12]	
成吉斯汗(中文版)	[1]	
模拟台北(中文)	[3]	
战神Ⅰ WARLORD2	[4]	

注意:M.C.E.V 分别代表适用于单显、CGA、EGA、VGA 显示器。

Document generated by Anna’s Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection
(https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
"filename": "MTIwNjA3MDQuemlw",
"filename_decoded": "12060704.zip",
"filesize": 26415989,
"md5": "980b7db00f42312c26ef7e8303dc8b25",
"header_md5": "c10cfc89b21d9d7bd47106001320ecce",
"sha1": "4dbd8f5beade627ebc4c5e272a3ff0221dfa8498",
"sha256": "0e4a84c3e60e0a74d72d5a4ef63465d31c57e8b115bd8a6f25b4630bd82dea59",
"crc32": 2647045637,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 27241686,
"pdg_dir_name": "\u2561\u03c4\u2500\u2558\u2559\u256c\u2567\u2556\u255b\u00a1\u2561\u03a3_12060704",
"pdg_main_pages_found": 238,
"pdg_main_pages_max": 238,
"total_pages": 248,
"total_pixels": 1579324128,
"pdf_generation_missing_pages": false
}